VOL. 11
Rp 25.000 (P. Jawa)
Rp 26.000 (Luar P. Jawa)

アドヴァンス
baca: 'AT-VANS'

ADVANCE

THE ANIMATION & COMICS MAGAZINE!

KANON 2006
Art by Kazumi Ikeda
© Kyoto Animation / Key/Visual Art's

HAYATE NO GOTOKU!

MEET THE MOST DEADLY COMBAT BUTLER, EVER !

KANON

UGUU~, AUU~, UNYUU?

POWERPUFF GIRLS Z

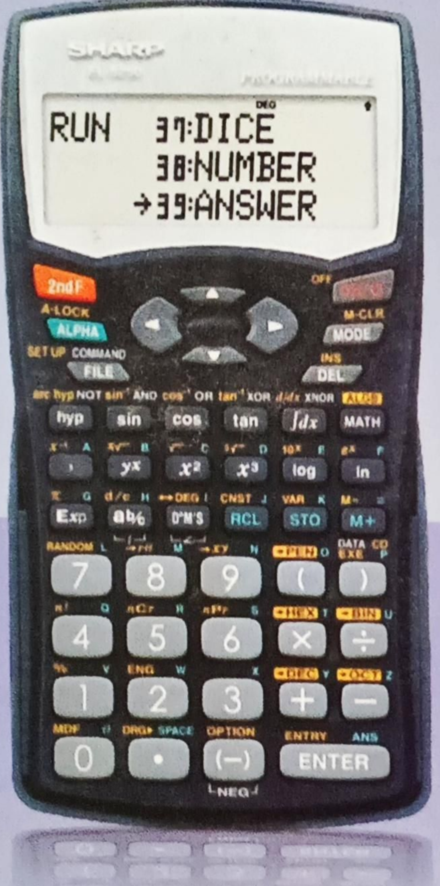
SUPER HEROINES TO THE RESCUE!

BONUS:
POSTERS AND PIN-UPS

ISSN 1858-4594
9 771858 459487
www.advancemagz.com

SHARP
CALCULATOR

BUKAN SEKEDAR KALKULATOR BIASA !



SHARP EL-5250

FEATURES :

- Advance D.A.L
- 14+2 Digit by 3-line
- 400 Built-in Function
- Programmable
- up to **4000** steps
- SOLVER Function
- 3-digit punctuation
- 2-key Roll Over

RUSAK
GANTI BARU
untuk layanan servis lebih dari 7 hari kerja
(dalam masa garansi)
GARANSI 15 BULAN

PETUNJUK
PEMAKAIAN DENGAN
BAHASA INDONESIA

DIRECTSALES:

(HQ) Pulogadung: (021) 46824070 SVC Center: (021) 4601705, Pinangsia: (021) 6240358 SVC Center: (021) 6241059, Fatmawati: (021) 7502290,7502225 SVC Center: (021) 7502290-7502225, Bandung: (022) 6030366-6031015 SVC Center: (022) 6032223-6030366-6031015, Cirebon: (0231) 206287 SVC Center: (0231) 207132 ext.102, Semarang: (024) 6714708-6712213-6714-197/702 SVC Center: (024)6714197, Purwokerto: (0281) 635209-635219 SVC Center: (0281) 635209, Yogyakarta: (0274) 513679-561747 SVC Center: (0274)513679, Surabaya: (031) 8553254-56 SVC Center: (031) 8553254-56 ext. 101-102, Kediri: (0354) 683350-690520 SVC Center: (0354) 683350, Malang: (0341) 404924-26 SVC Center: (0341) 404924, Bali: (0361) 411921 SVC Center: (0361) 410031, Medan: (061) 4512574 SVC Center: (061)4512574, Padang: (0751) 812370-812371-812372 SVC Center: (0751) 404924, Pekanbaru: (0761) 855631-855732 SVC Center: (0761)855631-32, Palembang: (0711)367918-367920 SVC Center: (0711) 373839, Jambi: (0741) 31731-33734 SVC Center: (0741) 31731, Lampung: (0721) 486999 SVC Center: (0721) 486999, Samarinda: (0541) 741181 SVC Center : (0541) 741181, Tarakan: (0551) 35644 SVC Center: (0551) 35644-5, Banjarmasin: (0511) 268651-255908 SVC Center: (0511) 255704-255703-268651 Pontianak: (0561) 769626 SVC Center: (0561) 769626-769693-766915, Manado: (0431) 861156 SVC Center: (0431) 842406, Palu: (0451) 486808-809 SVC Center: (0451) 486808-9, Kendari: (0401) 331014 SVC Center: (0401) 331014, Makasar: (0411) 319994 SVC Center: (0411) 319991-315712-319994, Jayapura: (0967) 550557 SVC Center: (0967)550557-60.

ADVANCE
アドヴァンス
THE ANIMATION & COMICS MAGAZINE

Kalau Anda perhatikan, dari edisi ke edisi - terutama edisi ini- Advance semakin "rajin" memuat liputan acara, introduksi komunitas, melakukan kolaborasi penulisan artikel, dan sebagainya. Seperti (rasanya) pernah kami singgung sebelumnya, salah satu komitmen Advance adalah menjadi media yang dapat menggalang komunitas pecinta anime-manga, atau setidaknya menjadi media pemberitaan keberadaan komunitas-komunitas tersebut. Tak hanya berhenti di sana, kami juga dengan senang hati merangkul komunitas-komunitas lain dengan induk yang sama - budaya modern Jepang. Musik, fashion... tokusatsu mungkin? *The sky's the limit...*

Jadi, bagi para pembaca setia Advance, kami tunggu pendapatnya mengenai muatan berita dan liputan kami. Dan bagi Anda anggota komunitas anime-manga-komik, musik, dsb-nya, jangan ragu-ragu untuk menghubungi kami... *We'd love to do a story on you guys... ^^*

Best regards.
The Editor

THE ADVANCE TEAM

Chairman: Mario Martinus
Editor In Chief: Aris "Panda" Sucipto
Editor:
> Joezer "Joe" Mandagi
Graphic Designers:
> Niko "KorganoS" Radityo
> Gregorius "Gurekuri" Krishna D
Authors: Panda D / KorganoS / Joe
Illustrator: Tatsu Maki
Contributors: Dee Dee / Rutherford Angel / BakaNEKO
Design Consultants: Tatsu Maki
Marketing & Promotions:
> Sofyan (081573079569)
marketing@advancemagz.com

CV. KREASINDO EVO MEDIA
Address : Jl. Bukit Jarian no.36, Bandung 40141
Mail : P.O. Box 1710, Bandung 40017
Phone : (022) 91653646
Fax. : (022) 7312078

Dicetak oleh PT. Dian Rakyat
Isi diluar tanggung jawab percetakan.

KREASINDO EVO media
Studio13

VOLUME 11 / CONTENTS

10 /KANON

20 /INUKAMI !

FEATURES

04 /Sneak Peek Nanoha StrikerS

08 /Warm Up Kekkaishi

06 /Sneak Peek iDOLM@STER XENOGLOSSIA

26 /Review Pumpkin Scissors

32 /Review Damekko Doubutsu

64 /Closer Look Butler

COMMON STUFF

18 / ADVANCE Persona : Aya Hirano
19 / Must see episode : Lucky ★ Star ep.2
38 / Review : Powerpuff Girls Z
42 / Review : Transformers
46 / Event : GENSHIKEN ITB
50 / Review : Hayate no Gotoku!
54 / Iro-iro : Webcomics (PvP online)
58 / Tokusatsu : Boukenger
66 / Vintage Anime : Kimi ga Nozomu Eien

Cover taken from :
KANON - Ayu and Nayuki
Original work of **Key/Visual Art's**
Artwork by **Kazumi Ikeda**
© Kyoto Animation

DISCLAIMER

DISCLAIMER: All images and information presented in this magazine are for informational and educational purposes only. Copyrights of the materials belong to their respective owners and/or licensors. ADVANCE does not claim ownership of any materials herein. COPYRIGHT NOTICE : Reproduction of this magazine and articles, whole or partial in any ways are prohibited, unless through explicitly written permission.

MAGICAL GIRL LYRICAL NANOHA STRIKERS

GENRE
Mahou Shoujo, Action, Shounen

OFFICIAL SITE
http://nanoha.com

ANIMATION PRODUCTION:
Seven Arcs

CAST

Yukari Tamura as Nanoha Takamachi
Nana Mizuki as Fate T. Harloun
Kana Ueda as Hayate Yagami
Chiwa Saito as Subaru Nakajima
Mai Nakahara as Tiana Lanster
Marina Inoue as Erio Mondial
Mikako Takahashi as Caro Ru Lushe

OPENING THEME:
"SECRET AMBITION" by Nana Mizuki

ENDING THEME:
"Hoshizora no Spica" by Yukari Tamura

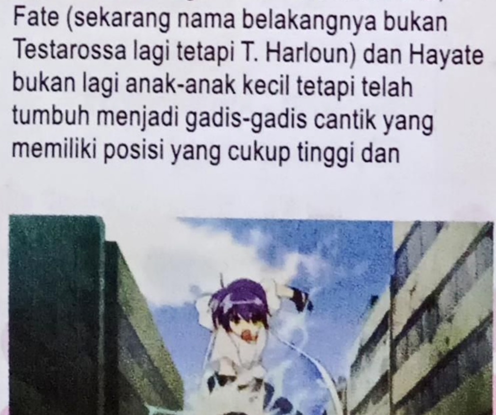
FORMAT: TV Series

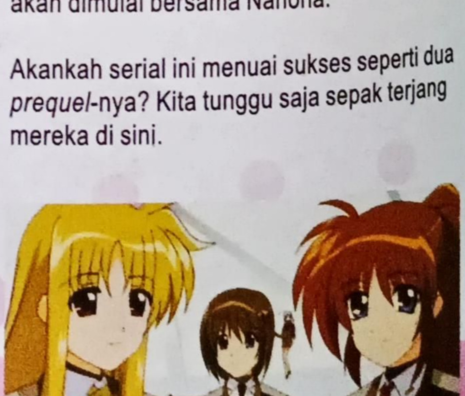
AUDIENCE: 15+ Teenagers

Siapa yang sekarang tidak mengenal **Nanoha Takamachi** dan **Fate Testarossa**? *Anime* dengan genre Mahou Shoujo ini sekarang menjadi salah satu *icon* yang sangat terkenal di kalangan pengemar *anime*. Banyaknya cewek-cewek imut dan pertarungan sihir yang *flashy* dan *hi-tech* menjadikan *anime* ini tidak bisa dilewatkan begitu saja. Dan sekali lagi pada Golden Week 2007 ini ~ pada tanggal 1 April 2007, Nanoha kembali beraksi.

Kisah ini mengambil setting 10 tahun setelah kejadian Lost Logia di serial A's. Nanoha, Fate (sekarang nama belakangnya bukan Testarossa lagi tetapi T. Harloun) dan Hayate bukan lagi anak-anak kecil tetapi telah tumbuh menjadi gadis-gadis cantik yang memiliki posisi yang cukup tinggi dan disegani di Time Space Administration Bureau. Cerita dimulai saat Nanoha, Fate dan Hayate mengikuti tes kenaikan tingkat pada *mage* baru bernama Subaru Nakajima dan Tiana Lanster. Dengan kolaborasi yang mengagumkan antara keduanya, mereka lulus dan menjadi *mage* yang berada di bawah komando Nanoha. Bagi Subaru yang sangat mengagumi Nanoha yang telah menolongnya saat insiden di Bandara Michilda 4 tahun yang lalu, hal ini merupakan sesuatu yang sangat membahagiakan, apalagi Nanoha masih mengingat dirinya. Dari sinilah kehidupan Subaru dan Tiana akan dimulai bersama Nanoha.

Akankah serial ini menuai sukses seperti dua *prequel*-nya? Kita tunggu saja sepak terjang mereka di sini.





Original artwork of *Yasuhiro Okuda*. **MAHOU SHOUJO RIRIKARU NANOHA STRIKERS** © 2007 *Seven Arcs / IVORY*

HIDAMARI SKETCH

Kehidupan sekolah dan asrama merupakan tema yang tidak pernah ada habisnya dijadikan setting dari *anime* dan *manga*.

Kisah ini berpusat pada kehidupan **Yuno**, seorang siswi sekolah seni yang ingin menjadi seorang seniman. Untuk pertama kalinya Yuno harus tinggal terpisah dengan orang tuanya di sebuah apartemen bernama Hidamari yang berada persis di depan sekolahnya. Di apartemen inilah kehidupan Yuno yang baru dimulai.

Tentu saja Yuno memiliki teman-teman yang mengisi kehidupannya. Sebutlah si cewek yang energik tapi naïf ~ **Miyako**, yang selalu bersemangat dalam SEMUA hal. Lalu gadis manis yang sangat dewasa tetapi selalu mempermasalahkan berat badannya walaupun selalu ngemil di setiap saat~ **Hiro**. Dan gadis cantik berkacamata yang pandai dengan berbagai bakat ~ **Sae**. Tentunya kehidupan Yuno akan semakin berwarna dengan kehadiran guru mereka yang sangat cantik tetapi kekanak-kanakan, eksentrik serta memiliki hobi cosplay sampai dijuluki "*The Queen of Cosplay*" oleh murid-muridnya ~ **Yoshinoya-Sensei**. Dimulailah kisah Yuno untuk mengapai impiannya menjadi seorang seniman yang ia inginkan tentunya dengan sedikit "warna" dalam kehidupannya di sekolah.

JIka kalian menyukai anime setipe seperti Azumanga Daioh atau Doki-doki School Hour pasti kalian akan menyukai *anime* ini.

GENRE
Drama, School, Slice of Life

OFFICIAL SITE
http://www.tbs.co.jp/anime/hidamari

ANIMATION PRODUCTION:
DIGITAL.SHAFT

CAST

Kana Asumi as Yuno

Kaori Mizuhashi as Miyako

Ryoko Shintani as Sae

Yuko Goto as Hiro

Miyu Matsuki as Yoshinoya-sensei

OPENING THEME:

"Sketch Switch" by Kana Asumi, Kaori Mizuhashi, Ryoko Shintani & Yuko Goto

ENDING THEME:

"Mebae Drive" by marble

FORMAT: TV Series

AUDIENCE: ALL Everyone

Original artwork of *Yoshiaki Ito*. **HIDAMARI SKETCH** © DIGITAL.SHAFT 2007

iDOL M@STER XENOGLOSSIA

GENRE
Mecha, Action, Shounen

OFFICIAL SITE
http://www.sunrise-inc.co.jp/idolmaster/

ANIMATION PRODUCTION:
SUNRISE studios

CAST

Yui Horie as Yukiho Hagiwara
Yuka Iguchi as Haruka Amami
Yukari Tamura as Iori Minase
Ami Koshimizu as Yayoi Takatsuki
Eri Kitamura as Makoto Kikuchi
Kaori Nazuka as Ami Futami

OPENING THEME:
"Binetsu S.O.S!!" by Miyuki Hashimoto

ENDING THEME:
"Yuukyuu no Tabibito~Dear boy" by Snow*

FORMAT: TV Series

AUDIENCE: 15+ Teenagers

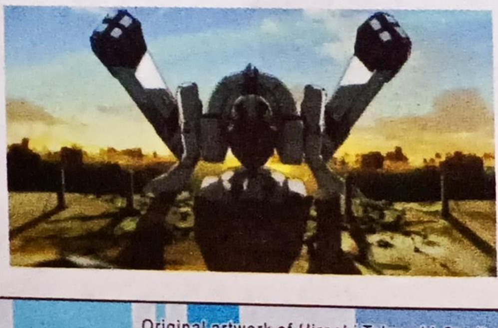
Setelah kolaborasi dengan CLAMP dalam Code Geass kemarin, sekali lagi Sunrise melakukan kolaborasi dengan salah satu perusahaan game di jepang ~ Bandai. Maka lahirlah sebuah judul **Idolm@ster Xenoglosia. IdolM@ster** adalah salah satu game yang hanya dirilis di Jepang untuk console XBOX 360. Game ini menceritakan tentang kehidupan para idol TV di jepang dan sangat sukses di sana. Campurkan dengan sedikit *mecha* dari Sunrise maka kalian sudah mendapatkan tema dari *anime* ini.

Kisah ini berpusat pada seorang calon idol yang baru saja melewati audisi pemilihan idol bernama Haruka Amami. Dalam perjalanan menuju Tokyo ia bertemu dengan Yukiho Hagiwara ~ yang juga lolos audisi sebelumnya. Karena mereka sama-sama pertama kali ke Tokyo, mereka menjadi teman senasib sepenanggungan. Tidak butuh waktu yang lama untuk mereka berdua menjadi teman baik.

Sesampainya di Tokyo mereka melihat sesosok *mecha* yang dikenal dengan nama iDOL.Bagi mereka yang pertama kali datang ke Tokyo, pemandangan seperti itu merupakan hal yang baru.

Tanpa mereka sadari bahwa sebenarnya mereka adalah kandidat pilot untuk *mecha-mecha* tersebut. Dan audisi yang Haruka dan Yukiho jalani adalah seleksi untuk menjadi pilot *mecha-mecha* tersebut.

Akankah *anime* ini menjadi salah satu *anime* yang wajib tonton pada season ini? Jawabannya hanya bisa kita temukan setelah menonton *anime* ini bukan?



Original artwork of *Hiroshi Takeuchi-Studio LIVE.* iDOLM@STER XENOGLOSSIA © 2006-2007 Sunrise

NAGASARETE AIRANTOU!

Untuk season ini, tampaknya ada judul yang mencoba untuk membuat standar baru bagi *anime* harem. **Nagasarete Airantou**, yang dapat diartikan '*Drifted to heaven*' berawal dari *manga* karangan **Takeshi Fujishiro**.

Seorang cowok bernama **Ikuto Touhouin** hanyut ketika terjatuh dari kapal laut yang ditumpanginya, dan ia terombang-ambing hingga ke sebuah pulau terpencil, yang tidak hanya terpencil. Semua penduduk pulau itu adalah cewek yang belum pernah bertemu dengan makhluk yang bernama 'cowok'. Dan gilanya lagi, tidak ada jalan keluar dari pulau tersebut karena dikelilingi oleh banyak pusaran air raksasa yang siap menyedot siapapun yang berusaha kabur ke dasar laut. Ikuto berpikir 'Matilah aku, semua cewek di sini benar-benar kehausan cowok. Mereka semua memaksaku untuk menjadi suaminya'. Untunglah ada **Suzu**, cewek sederhana dan ramah yang membantu Ikuto setiap kali terjadi kesulitan.

Apakah Ikuto berhasil keluar dari pulau tersebut? Ataukah ia menjadi betah tinggal di situ? Pertama kali melihat *anime* ini, kamu pasti teringat akan *anime* yang memiliki *genre* serupa, yaitu Girls Bravo. Namun apakah Nagasarete Airantou memiliki kelebihan dan keunikannya tersendiri dibandingkan Girls Bravo selain OP scene yang sangat menarik dan suara Suzu yang diisi oleh seiyuu kawakan Yui Horie? Saksikan sendiri *anime* kocak dan agak ecchi yang mengudara serentak di TV-Aichi, ATX, dan 5 (wow) stasiun lainnya di Jepang mulai bulan April 2007 ini.

GENRE
Harem, Romantic - Comedy

OFFICIAL SITE
http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/airantou/

ANIMATION PRODUCTION:
Studio FEEL

CAST

Hiro Shimono as Ikuto Touhouin
Mikako Takahashi as Machi
Ryoko Shiraishi as Rin
Saeko Chiba as Ayane
Shizuka Hasegawa as Yukino
Shizuka Itou as Chikage
Yui Horie as Suzu

FORMAT: TV Series

AUDIENCE: 15+ Teenagers

OPENING THEME:
"Days" by Yui Horie

ENDING THEME:
"Say Cheese!" by Yui Horie

Original artwork of *Naoto Hosoda*. **NAGASARETE AIRANTOU! © Studio FEEL**

GENRE
Supranatural, Shonen, Fantasy

OFFICIAL SITE
http://www.sunrise-inc.co.jp/kekkaishi/

REVIEWED BY: Angel Rutherford

KEKKAISHI

FORMAT: TV Series	Episodes TBA
	ANIMATION PRODUCTION Sunrise Studios
AUDIENCE: 15+ Teenagers	Yomiuri TV 2007

Original work of *Yellow Tanabe*. Artwork by *Hirotoshi Takaya*. **KEKKAISHI** © Sunrise / Shogakukan

KEKKAISHI

KEKKAISHI, THE BARRIER MASTER.......

Kekkaishi termasuk jajaran *anime* relatif baru yang ditayangkan bersamaan dengan D Gray Man, Kanon 2006, dan Busou Renkin. Aslinya Kekkaishi merupakan *manga* hasil karya **Yellow Tanabe** yang diterbitkan di majalah Shonen Sunday mulai tanggal 18 Februari 2004. Bagi kita yang tinggal di Indonesia juga sudah bisa menikmati manga ini karena telah diterbitkan oleh Elex Media Komputindo di Shonen Star bersamaan dengan manga-manga top lainnya, seperti Mar Heaven, Inu Yasha, dan Detective Conan. Seiring dengan kesuksesan manganya, Kekkaishi pun diangkat ke dalam *anime* pada Oktober 2006.

Tidak tanggung-tanggung, studio yang menangani pembuatannya adalah Sunrise, yang saat ini tengah menikmati kesuksesan lewat anime Code Geass yang merupakan proyek kolaborasi dengan Clamp. Sejak pertama kali ditayangkan di Jepang, *anime* ini banyak menarik minat penonton untuk terus mengikutinya. Wah, kenapa ya? Kalau begitu sekarang kita intip yuk seperti apa sih ceritanya

LIVING TO PROTECT

Cerita Kekkaishi dimulai berabad-abad yang lalu di Jepang. Saat itu berkuasa seorang tuan tanah bernama **Karasumori**. Ia sama sekali tidak sadar bahwa dirinya memiliki sebuah kekuatan spiritual hebat yang menarik minat segala macam siluman untuk mendekatinya. Para siluman ini (disebut *Ayakashi*) terus menerus mengganggu para penghuni istana Karasumori sehingga mereka akhirnya meminta bantuan seorang pendeta untuk menanganinya. Sejak itulah, **Tokimori Hazama** (nama pendeta tersebut) mengabdi pada keluarga Karasumori untuk melindungi mereka dari segala gangguan *Ayakashi*.

Namun, *Ayakashi* yang datang menyerang semakin lama semakin banyak. Hazama yang kelelahan akhirnya jatuh sakit dan tidak dapat melaksanakan tugasnya selama dua hari. Ketika ia sembuh, seluruh penghuni istana (termasuk Karasumori) telah tewas dibantai oleh para *Ayakashi*. Walaupun Karasumori telah meninggal dunia, kekuatannya tidak menghilang melainkan bertambah kuat. Oleh Hazama, kekuatan ini akhirnya disegel dalam sebuah kuil.

Lima ratus tahun kemudian, di atas kuil tersebut telah berdiri sebuah kompleks sekolahan. Dan tugas Hazama untuk menjaga tempat ini dari gangguan *Ayakashi* tetap dilanjutkan oleh para keturunannya, yang dikenal dengan sebutan Kekkaishi.

Generasi penerus Hazama terpecah menjadi dua keluarga: **Sumimura** dan **Yukimura**. Kedua keluarga ini saling bersaing satu sama lain. Itulah sebabnya mengapa kini ada dua orang keturunan Hazama yang sama - sama bertugas menjaga kompleks sekolah Karasumori dari gangguan para *Ayakashi*; yaitu **Yoshimori Sumimura** dan **Tokine Yukimura**. Yoshimori adalah seorang pemuda yang merupakan Kekkaishi keturunan ke-22 dari keluarga Sumimura. Sedangkan Tokine adalah seorang

gadis cantik yang merupakan Kekkaishi keturunan ke-22 dari keluarga Yukimura. Yoshimori dan Tokine sebenarnya bersahabat sejak masih kecil, namun persaingan antara kakek dan nenek mereka mau tidak mau mempengaruhi persahabatan itu.

Di siang hari, Yoshimori dan Tokine bersekolah dan bermain layaknya remaja seusia mereka, namun ketika malam tiba, mereka harus siap dengan tugasnya untuk memburu *Ayakashi* yang bermunculan. Berbeda dengan Tokine yang sangat menikmati tugasnya setiap malam, Yoshimori selalu menganggap tugasnya membasmi Ayakashi sebagai sebuah beban. Ini membuatnya malas berlatih dan selalu seenaknya sendiri dalam melaksanakan tugasnya. Akibatnya sudah bisa ditebak, ia berulang kali membahayakan dirinya sendiri. Sampai suatu ketika Tokine yang berusaha menyelamatkannya dalam sebuah insiden malahan terluka parah. Dalam peyesalannya, Yoshimori lalu bersumpah untuk berlatih serius agar bisa melindungi Tokine.

Lima tahun setelah kejadian tersebut, Yoshimori benar - benar memenuhi janjinya untuk berlatih serius. Kekuatannya meningkat pesat dan hampir tidak ada satupun Ayakashi yang dapat meloloskan diri darinya. Ia masih tetap bertugas bersama Tokine setiap malam, namun kali ini ialah yang secara diam - diam melindungi gadis itu dari segala bahaya. Mereka berdua rupanya tidak hanya bertugas membasmi setiap *Ayakashi* yang masuk ke kompleks sekolah Karasumori, namun juga harus mengusir setiap hantu dan roh gentayangan yang berkeliaran di daerah tersebut. Kenapa? Karena kekuatan Karasumori dapat membuat mereka berubah menjadi jahat. Bagaimanakah kelanjutan cerita ini? Mampukah Yoshimori dan Tokine menghancurkan seluruh *Ayakashi* yang ada? Apa sebenarnya yang ada di balik para *Ayakashi* tersebut?

THE KEKKAISHI DUO

Yoshimori Sumimura

Yoshimori adalah tokoh utama kisah ini. Ia adalah pelajar di sekolah menengah dan berumur 14 tahun, namun ia tidak bisa menikmati masa remajanya dengan nyaman dikarenakan berdasarkan tradisi keluarganya, ia harus menjadi Kekkaishi ke-22 dari keluarga Sumimura. Sebenarnya Yoshimori memiliki kekuatan dan stamina yang bagus, namun sayangnya ia sering kurang akurat dalam melakukan serangan terhadap musuh. Dalam menjadi Kekkaishi, Yoshimori dibimbing oleh kakeknya, Shigemori Sumimura, yang merupakan Kekkaishi ke-21.

Additional note: Dalam keluarga Sumimura, mereka memiliki anjing hantu bernama **Madarao**. Umurnya sudah sekitar 500 tahun. Madarao mampu mendeteksi kehadiran Ayakashi dengan hanya mencium baunya saja. Sebelumnya Madarao bernama **Ginro** dan merupakan teman dekat Kouya. Sekarang ia memakai rantai untuk menyegel wujud aslinya. Madarao sangat membantu Yoshimori dalam menjalankan tugasnya sebagai Kekkaishi.

Tokine Yukimura

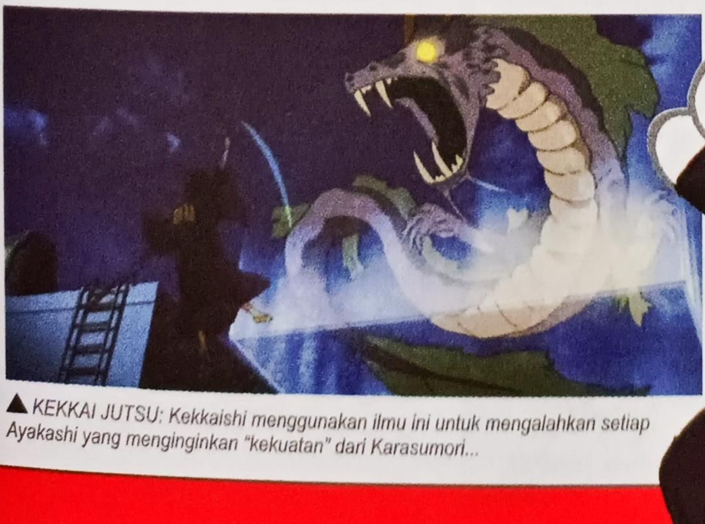
Tokine merupakan teman dekat Yoshimori. Tokine sering menjadi pembimbing dan pelindung bagi Yoshimori. Sama seperti Yoshimori, ia juga menjadi penerus keluarganya untuk menjadi seorang Kekkaishi. Tokine dibimbing oleh neneknya, Tokiko Yukimura, yang merupakan Kekkaishi ke-21. Tokine memiliki bekas luka di tangan kanannya karena 5 tahun lalu ia berusaha melindungi Yoshimori. Seiring berjalannya cerita, tampaknya Yoshimori dan Tokine memiliki chemistry yang spesial nih. ^_^

Additional note: Jika keluarga Sumimura memiliki anjing 'spesial', tentu saja keluarga Yukimura juga punya dong. Namanya adalah **Hakubi**. Keahliannya hampir mirip dengan Madarao. Umurnya sudah sekitar 400 tahun.

Expectation For This Series

Kekkaishi tidak melulu berkisah mengenai pertempuran melawan para Ayakashi, namun juga berisi drama, misteri dan humor. Inilah yang membuat cerita ini menjadi luar biasa menarik. Konflik antara Yoshimori dan kakeknya, *chemistry* antara Yoshimori dan Tokine, misteri di balik asal - usul kekuatan Karasumori, hingga persaingan konyol antara keluarga Sumimura dan Yukimura membuat Kekkaishi jauh lebih menarik daripada manga/anime lain bergenre sejenis. Karena alasan inilah, Kekkaishi memiliki potensi untuk menjadi sebuah *anime* besar dan menarik untuk terus diikuti. Untuk kualitas gambar, rasanya nama Sunrise sudah menjadi jaminan mutu, kan? ^__^

Nah, ingin cita rasa cerita shonen yang berbeda dan bosan dengan cerita yang itu-itu saja? Kalian harus mencoba untuk menonton Kekkaishi. Tunggu saja pembahasan lebih lengkapnya di majalah kesayangan kita ini ya.



▲KEKKAI JUTSU: *Kekkaishi menggunakan ilmu ini untuk mengalahkan setiap Ayakashi yang menginginkan "kekuatan" dari Karasumori...*

■ Original artwork of Kazumi Ikeda
KANON 2006
© Key / Visual Art's / Kyoto Animation

KANON

"Moé at it's peak!"

Kyoto Animation highlights

INTRODUCTION

Pada edisi 09/2007 yang lalu ADVANCE telah menceritakan sedikit mengenai *anime* KANON. Tidak terasa *anime* mahakarya yang satu ini telah sampai pada akhir episode. Setelah melihat anime ini secara keseluruhan dari awal sampai akhir, terbukti bahwa KANON 2006 adalah salah satu yang terbaik. Meskipun *anime*nya sendiri telah berakhir pada bulan Maret 2007 ini, sejak pertama kali serial ini ditayangkan pada bulan Oktober 2006 yang lalu, hingga sekarang "demam" KANON masih terus melanda para otaku diseluruh penjuru dunia, juga termasuk para kru di kantor ADVANCE ini. Kyoto Animation (KyoAni) telah membuat KANON sebagai *anime* sensasional dimana banyak orang bahkan mengatakan bahwa KANON adalah *"anime of the year"* untuk sekarang ini. Bagi kalian yang sudah membaca review KANON di edisi 09 tentunya akan mengerti mengapa anime ini menjadi sangat sukses dan terkenal di semua kalangan otaku.

Tiga bulan terakhir ini banyak terjadi *"moe syndrome"* di dalam kantor ADVANCE. Seharusnya saat itu bakaNEKO menyadari bahwa memperkenalkan KANON kepada pimred kita adalah suatu langkah yang memiliki konsekuensi yang luar biasa! Sebenarnya saat itu masih ada beberapa kru yang sama sekali belum pernah mengenal KANON, termasuk *"panda peliharaan"*... maksud saya pimred kita yang tercinta... Setelah memperlihatkan seperti apa *anime* KANON, tentunya kalian dapat memperkirakan apa yang terjadi bukan? Pada saat itu (sampai sekarang ini juga) bisa dikatakan "tiada hari tanpa KANON". Hampir setiap episode terbaru keluar, para penghuni ADVANCE sudah bersiap-siap "perang" untuk mendapatkannya terlebih dahulu.

ADVANCE REVIEW

KANON (2006)

FORMAT: TV Series — 24 episodes

AUDIENCE: 15+ Teenagers

ANIMATION PRODUCTION
Kyoto Animation

BS-I
2006-2007

GENRE
Drama, Romance, Slice of Life, Comedy

OFFICIAL SITE
http://www.bs-i.co.jp/anime/kanon

REVIEWED BY: bakaNEKO

SYMPHONY OF RECOLLECTION...

Pada edisi terdahulu saya sudah banyak menyebutkan alasan mengapa KANON menjadi yang terbaik, mengenai bagaimana bagusnya *anime* ini, mengenai bagaimana sempurnanya kualitas animasi yang dibuat oleh KyoAni, mengenai indahnya musik yang dipakai di *anime* ini dan lain sebagainya. Tentunya kalian tidak mengharapkan saya akan menyebutkan semua itu sekali lagi bukan? Di edisi sekarang saya tidak akan lagi menjelaskan segala macam "kehebatan" yang dimiliki *anime* ini, saya yakin kalian semua sudah melihat sendiri sebagus apa *anime* ini. Pada edisi kali ini bakaNEKO akan membawa kalian lebih dalam di dunia KANON...

Alur cerita KANON sendiri sebenarnya bisa diceritakan berdasarkan setiap karakter yang ada dalam *anime* ini. Dengan asumsi bahwa minimal kalian telah melihat KANON sampai dengan akhir episode, *Dai Maou* bakaNEKO-*sama* akan memberikan ***spoilers besar-besaran*** mengenai detail setiap karakter dan kisah mereka masing-masing didalam *anime* ini... *evil grin*

~YUIICHI AIZAWA~
Seiyuu: Tomokazu Sugita
Also cast in: Shuffle! as Rin Tsuchimiya, Suzumiya Haruhi no Yuutsu as Kyon
Quote: "*Hyu... doro doro doro doro doro!*"

KANON menceritakan kisah Yuiichi yang kembali ke kota Moriguchi untuk bertemu kembali dengan saudara sepupunya setelah 7 tahun lamanya. *Anime* ini menceritakan bahwa 7 tahun yang lalu Yuiichi pernah tinggal di Moriguchi, dan sempat mengalami berbagai macam kejadian yang menarik dan juga sempat mempunyai teman yang baru. Namun karena urusan keluarga, Yuiichi terpaksa harus pergi meninggalkan kota tersebut. Anehnya setelah 7 tahun kemudian, Yuiichi tidak dapat mengingat pengalaman masa kecilnya ketika ia tinggal di kota tersebut. Secara garis besar inti cerita KANON adalah bagaimana Yuiichi berusaha beradaptasi kembali dengan kehidupan di Moriguchi, dan bagaimana usaha Yuiichi untuk berusaha mengingat kejadian yang pernah terjadi sewaktu ia pernah tinggal disana. Pada akhirnya diketahui bahwa ternyata Yuiichi mempunyai kenangan yang buruk yang terjadi 7 tahun yang lalu. Itu sebabnya ia tidak dapat mengingat apapun saat itu. Yuiichi lebih memilih "ilusi" daripada "realita" agar jiwanya yang lemah itu tidak hancur menghadapi kenyataan yang sebenarnya. Namun pada akhirnya, Yuiichi menyadari bahwa ia harus menguatkan hatinya dan menghadapi kenyataan yang sebenarnya. Ia juga diberikan kesempatan yang kedua untuk memenuhi semua janji yang telah ia buat pada 7 tahun yang lalu.

Sebagai pengisi suara Yuiichi, Tomokazu Sugita ternyata mampu memenuhi harapan setiap penggemar setia KANON. Padahal awalnya ketika KyoAni mengumumkan akan memakai Tomokazu sebagai pengisi suara Yuiichi, banyak orang yang bertanya-tanya akan menjadi seperti apakah "persona" Yuiichi. Pada KANON 2002 terdahulu, Yuiichi disuarakan oleh Atsushi Kisaichi. Pada KANON versi *remake* yang sekarang ini, sempat muncul pendapat di kalangan fans KANON bahwa karena Tomokazu yang mengisi suara Yuiichi, persona Yuiichi terlihat seperti Kyon dari Suzumiya Haruhi no Yuutsu, mengingat kedua karakter itu HAMPIR memiliki persona yang sama.

~AYU TSUKIMIYA~
Seiyuu: Yui Horie
Also cast in: Inukami as Youko, School Rumble as Eri Sawachika, **insert dozens of anime here...**
Quote: "*Uguu~*"

Ayu Tsukimiya telah berteman dekat dengan Yuiichi sejak 7 tahun lalu. Waktu itu Yuiichi pernah berjanji akan mengabulkan tiga permintaan untuk Ayu. Permintaan pertama Ayu adalah ingin makan makanan favoritnya, taiyaki. Kemudian permintaan kedua Ayu diucapkan tidak lama sebelum Yuiichi pindah, yaitu ingin merasakan bagaimana rasanya pergi ke sekolah seperti layaknya anak yang lain. Dan untuk permintaan terakhir, Ayu memutuskan untuk menyimpan permintaan tersebut sampai suatu saat Yuiichi akan kembali lagi ke kota tersebut. Sebelum pindah, Yuiichi berniat memberikan *hairband* sebagai bertemu dibawah pohon

kenangan perpisahan untuk Ayu. Mereka bertemu dibawah pohon besar yang berada ditengah-tengah hutan yang terletak di atas bukit tidak jauh dari kota. Ayu senang memanjat pohon tersebut untuk melihat pemandangan alam disekitar. Ketika Yuiichi hendak memberikan hadiah tersebut, Ayu tiba-tiba kehilangan keseimbangan akibat angin besar sehingga ia terjatuh dari atas pohon tersebut. Akibatnya Ayu sekarat dan mengalami luka yang cukup parah. Sebelum dibawa ke rumah sakit, Yuiichi frustasi karena dirinya tidak sanggup melakukan apa pun untuk menolong Ayu. Kejadian ini menyebabkan trauma bagi Yuiichi sehingga ketika ia kembali ke Moriguchi, dirinya tidak dapat mengingat tentang masa lalunya dengan Ayu pada 7 tahun yang lalu.

Ending KANON 2006 mengambil patokan cerita Ayu sebagai "*final ending*". Pada KANON 2002 yang terdahulu, akhir episodenya juga mengambil cerita Ayu sebagai patokan cerita utama. Ending Ayu sendiri mengundang berbagai kontroversi, sebagian besar orang banyak yang menyukai "*Ayu's happy end*" yang terjadi diakhir kisah KANON. Namun ada yang merasa kalau KyoAni terlalu banyak menggunakan "*miracle*" di akhir episode, sehingga terasa menjelang dua episode terakhir semua keajaiban tiba-tiba terjadi, semua keinginan terkabulkan, dan yang pasti... "*everybody is happy*". Padahal ingatkah kalian kalau Shiori sendiri pernah berkata kalau keajaiban disebut "ajaib" karena hal itu TIDAK pernah terjadi?

~NAYUKI MINASE~
Seiyuu: Mariko Kouda
Also cast in: Kamisama Kazoku as Fumiko, One Piece as Kaya
Quote: "*Unyuu~*"

Nayuki adalah saudara sepupu Yuiichi. Ketika Yuiichi kembali ke Moriguchi, ia tinggal bersama-sama dengan Nayuki dan ibunya. Nayuki mempunyai kebiasaan susah bangun pagi, sekalinya ia tertidur akan sulit untuk dibangunkan. Nayuki sangat ahli dalam Ketika itu Yuiichi tengah berolahraga terutama olah raga lari, bahkan ia menjadi kapten dari klub atletik di sekolahnya. Sejak dahulu Nayuki menyimpan perasaan terhadap Yuiichi, namun ia tidak memberitahukan perasaannya kepada Yuiichi karena ia menyadari kalau Yuiichi menyukai orang lain. 7 tahun yang lalu, Nayuki hendak memberikan "kelinci" yang ia buat dari salju sebagai tanda perpisahan saat itu. Ketika itu Yuiichi tengah bersedih karena kecelakaan Ayu. Yuiichi akhirnya malah melampiaskan frustasinya kepada Nayuki yang saat itu belum mengetahui kejadian yang menimpa Ayu. Akibatnya selama 7 tahun lamanya Nayuki merasa depresi karena menyangka Yuiichi membencinya. Yuiichi yang melupakan hal tersebut, akhirnya baru ingat setelah 7 tahun kemudian. Akhirnya Yuiichi menyesal dan meminta maaf karena telah bersikap kasar kepada Nayuki waktu itu.

~MAKOTO SAWATARI~
Seiyuu: Mayumi Iizuka
Also cast in: Gate Keepers as Reiko Asagiri, You're Under Arrest as Saga Saori
Quote: "*Auuu~*"

Makoto mempunyai sifat yang periang dan sering mengganggu Yuiichi sehingga terkadang Yuiichi kewalahan menghadapinya.

Di antara semua "*miracle*" yang terjadi di Moriguchi, mungkin cerita Makoto-lah yang benar-benar menunjukkan bahwa "*miracle*" itu benar-benar ada. Wujud asli Makoto sebenarnya adalah seekor rubah yang dulu pernah dipelihara oleh Yuiichi. Ketika Yuiichi hendak pindah, ia tidak bisa ikut membawa Makoto bersamanya. Oleh karena itu Yuiichi membawa Makoto ke atas bukit di balik hutan untuk mengembalikannya ke alam liar. Makoto merasa dirinya telah ditinggalkan oleh Yuiichi, antara perasaan dendam dan ingin bertemu kembali dengan Yuiichi, Makoto berubah menjadi seorang manusia agar bisa bertemu kembali dengan Yuiichi. Namun Makoto harus mengorbankan nyawanya yang semakin hari semakin memburuk akibat perubahannya menjadi manusia tersebut. Sebelum "masa manusianya" habis, Makoto mempunyai cita-cita bahwa suatu hari ia bisa menikah dengan Yuiichi...

Pada KANON 2006 ini, *arc story* Makoto mungkin yang paling berkesan bagi saya. Tidak ada adegan yang "terlalu dipaksakan" atau berkesan janggal. Cerita Makoto sangat sesuai dengan tema "*miracle*" yang terjadi di seluruh inti cerita KANON. Bagi saya, seekor rubah yang menerima keajaiban dan berubah menjadi seorang manusia terkesan lebih "mengesankan" daripada seorang cewek yang mampu memberikan "*miracle*" lewat mimpinya, atau pun seorang cewek yang bisa berburu hantu "masa lalunya".

~MAI KAWASUMI~
Seiyuu: Yukari Tamura
Also cast in: Higurashi no Naku Koro ni as Rika Furude, Mahou Shoujo Lyrical Nanoha as Nanoha Takamichi.
Quote: "..."

Bagi kalian yang familiar dengan "Yuki Nagato" atau "Tabitha", maka bisa dibilang sifat Mai

mirip dengan kedua orang tersebut. Mai tidak terlalu banyak berbicara, hampir tidak mempunyai rasa humor dan sulit untuk bersosialisasi. Sejak lahir Mai memiliki kekuatan spesial, ia mampu mendeteksi hal-hal yang "supernatural", ia juga mampu menyembuhkan seseorang dengan kemampuannya. Karena hal ini, Mai dijauhi oleh orang-orang di sekitarnya sampai akhirnya ia bertemu dengan Yuiichi. Yuiichi adalah teman pertama Mai waktu kecil dan orang yang pertama menerima Mai meskipun mengetahui bahwa Mai "berbeda" dengan orang lain pada umumnya. Mai selalu berjaga setiap malam di sekolah untuk berburu hantu, yang ia sebut *"demon"*. Karena ini, Mai selalu diberi peringatan oleh sekolah karena dipercaya merusak sekolah akibat pertarungannya dengan "*demon*" tersebut.

Yuiichi berusaha membantu Mai dengan dan akhirnya Yuiichi juga mencoba belajar

mencoba memberikan bantuan sebisanya, dan akhirnya Yuiichi juga mencoba belajar bertarung untuk membantu Mai. Namun Mai malah menganggap Yuiichi mengganggu pekerjaannya, ia tidak ingin ada orang lain yang ikutan terlibat dan nantinya akan ikut terluka. Mai berteman baik dengan Sayuri Kurata, teman yang ia kenal sebelum bertemu dengan Yuiichi. Sayuri sendiri anak dari keluarga yang cukup kaya. Bagi Mai, Sayuri dan Yuiichi adalah kedua temannya yang jauh lebih penting daripada hidupnya sendiri. Itu sebabnya Mai sebisa mungkin tidak menginginkan mereka berdua terlibat didalam masalahnya.

~SHIORI MISAKA~
Seiyuu: Akemi Satou
Also cast in: KANON 2002 as Shiori Misaka
Quote: *"Tabasco? ... It's the enemy of humankind!"*

Shiori Misaka adalah adik dari Kaori Misaka yang kebetulan juga teman sekelas Yuiichi dan Nayuki. Shiori berada setahun dibawah kelas Yuiichi dkk. Sejak lahir Shiori telah menderita penyakit yang tidak bisa disembuhkan, sampai akhirnya ia didiagnosa oleh dokter bahwa hidupnya tidak akan lama lagi. Kaori yang tidak mampu menerima kenyataan ini berusaha menganggap bahwa ia tidak mempunyai seorang adik, itu sebabnya Kaori selalu berkata bahwa Shiori bukanlah adiknya. Kaori takut jika nanti Shiori benar-benar meninggal, ia tidak akan mampu menghadapinya. Sejak pertama kali masuk sekolah, Shiori sudah absen akibat penyakit yang dideritanya. Shiori selalu duduk sendirian di bangku taman di dekat sekolah. Ia berharap akan ada seseorang yang dapat menjadi teman dekatnya dan pada akhirnya memiliki seseorang yang sangat berarti baginya.

Yuiichi membantu Shiori mengatasi masalah penyakit yang dideritanya. Yuiichi juga yang akhirnya menyadarkan Kaori bahwa Kaori harus kuat menerima kenyataan dan juga memberitahukan bahwa Shiori sangat membutuhkan kakaknya di saat-saat seperti ini.

END QUOTE...
RECRUIT: *Akiko jam production team!*
Recruiting taste testing members! All members of the team will get a free jar of Akiko Jam upon success
Requirment: *Good creativity, courage and **LIFE** insuranced.*
Responsibility: *To work as a team in finding out a way to turn the ingredients into Akiko's Jam. "Glowing" of the jam not really*

KANON TRIVIA

Entah disengaja atau tidak, atau mungkin ada kesan terburu-buru menyelesaikan episode terakhir KANON, KyoAni menghilangkan salah satu karakter yang cukup penting pada arc story Makoto, yaitu **Mishio Amano**. Mishio adalah orang yang ikut membantu Yuiichi dengan masalah Makoto. Ia sendiri pernah mengalami pengalaman yang mirip dengan Yuiichi dan Makoto. Cerita Makoto sendiri sebenarnya berakhir diantara episode 10 dan 11. Sejak saat itu Mishio tidak pernah "ditampilkan" kembali oleh KyoAni hingga akhir episode... ^_^

Ketika Yuiichi pergi menontong bersama dengan Ayu (Ep06), Ayu ketakutan melihat poster film horror yang terpasang didepan bioskop. Poster yang dimaksud sebenarnya adalah poster promo dari visual novel berjudul ***MOON*** yang dibuat oleh ***Tactics.*** Visual novel ini dibuat oleh orang-orang yang sekarang ini mendirikan ***KEY/Visual Art's,*** perusahaan yang juga membuat KANON.

Banyak adegan didalam KANON 2006 yang mempunyai referensi dari Melancholy of Suzumiya Haruhi, salah satu contohnya adalah kalimat yang diucapkan oleh Yuiichi kepada Kaori sewaktu mereka pertama kali kenalan. Parodi Suzumiya Haruhi ini sebenarnya tidak sepenuhnya benar. Kalimat tersebut memang sejak awal sudah ada didalam visual novelnya KANON sendiri (game).

Makoto suka sekali membaca *manga*, salah satu *manga* yang dibacanya bahkan mempunyai tulisan **"KEY"** pada covernya (Ep 11).

Shiori Misaka telah muncul sejak awal episode KANON, tepatnya pada menit 09:36 di episode pertama ketika Yuiichi dan Nayuki sedang berjalan melewatinya di rumah sakit. Saat itu Shiori dapat terlihat bersama dengan ibunya...

Menjelang akhir serial, yaitu pada episode 23, setelah membaca pesan dari Makoto Sawatari, Yuiichi membuka lemari kulkas berisi bakpau untuk makanannya. Disebelah bakpau tersebut dapat terlihat minuman susu dengan rasa buah *peach* yang biasa diminum oleh Misuzu didalam *anime* AIR...

Ada berbagai macam variasi "Uguu~" yang diucapkan oleh Ayu Tsukimiya...

Dengan berakhirnya KANON 2006 banyak orang yang semakin tidak sabar menunggu projek KyoAni yang berikutnya. Menyusul dengan datangnya *"golden week"* di Jepang, persaingan antara studio animasi semakin ketat. Banyak judul-judul *anime* baru yang terlihat sangat menjanjikan akan keluar di masa *"golden week"* ini. Apa saja *anime* yang telah dipersiapkan oleh KyoAni menyambut "golden week" sekarang ini? Berikut adalah beberapa projek yang direncanakan oleh Kyoto Animation pada tahun 2007 ini...

Kyoto Animation highlights

Melihat "trailer" Lucky ★ Star yang diberikan oleh KyoAni *(You must see! Salah satu trailer "terunik" yang pernah dibuat... ^_^)*, judul ini diperkirakan akan menjadi *anime* yang terkocak pada tahun 2007 ini. Banyak yang antusias bahwa Lucky ★ Star akan sanggup mengalahkan kekocakan Azumanga Daioh atau *anime* lain yang sejenis. Yang menjadi pertanyaan: Dengan genre seperti ini, akan seperti apakah jadinya *anime* ini mengingat KyoAni yang berada dibalik studio animasinya... *("Fumoffu anyone?")*

Setelah AIR pada tahun 2005, KANON pada tahun 2006, nampaknya pada tahun 2007 ini KyoAni masih tetap akan merilis *anime* drama terbaik lewat CLANNAD. Animasi yang ditampilkan pada trailer CLANNAD memperlihatkan bahwa *anime* ini akan mirip dengan animasi KANON 2006. CLANNAD diharapkan akan tetap mempertahankan nilai orisinil dari visual-novelnya, sama seperti KANON 2006.

SUZUMIYA HARUHI 2nd

Kyoto Animation highlights

the return of the queen in 2007?

Sejak KyoAni mengumumkan akan mengerjakan Suzumiya Haruhi untuk season yang keduanya, sudah dapat dipastikan bahwa *anime* ini akan menjadi salah satu *anime* yang paling ditunggu-tunggu oleh semua kalangan otaku, mengingat season pertamanya, "The Melancholy of Suzumiya Haruhi" telah menjadi fenomena yang luar biasa di tahun 2006. Sampai sekarang ini masih belum ada info kepastian yang jelas kapan tepatnya Suzumiya Haruhi season kedua akan dikeluarkan oleh KyoAni. Meskipun demikian, *anime* ini diperkirakan akan keluar sekitar musim gugur nanti di Jepang.

SECOND SEASON'S SPECULATION:

Awalnya season kedua Suzumiya Haruhi direncanakan akan keluar pada tahun depan (2008), namun KyoAni memberitahukan bahwa mereka akan mempercepat projek *anime* yang satu ini. Masih belum ada konfirmasi dari KyoAni mengenai judul *official* untuk season kedua ini. Melihat dari akhir season pertama *anime*nya, para penganut *Haruhi-ism* memperkirakan bahwa season kedua Suzumiya Haruhi akan mengambil cerita dari buku kedua dari serial novel Suzumiya Haruhi. Ada juga yang mengatakan ada kemungkinan season kedua diangkat dari buku keempat, mengingat "kronologis" *anime* ini tidak pernah benar... ^_^'

Namun jika season kedua memang benar akan diambil dari buku kedua novelnya, beberapa penganut *Haruhi-ism* sudah memperhitungkan alur cerita yang mana saja yang kira-kira akan dikeluarkan nanti oleh KyoAni. Beberapa diantaranya adalah *arc story*: Bamboo Leaf Rhapsody, Snow Mountain Syndrome, dan The Disappearance of Suzumiya Haruhi... Jika semua ini benar, *expect to see* Yuki Nagato lebih banyak di dalam season kedua Suzumiya Haruhi, karena semua *arc story* diatas memang menceritakan lebih banyak tentang Yuki... ^_^

Original novel by Nagaru Tanigawa. Art by Shoko Ikeda. SUZUMIYA HARUHI © Kyoto Animation

Kyoto Animation highlights

KEY VISUAL ART'S

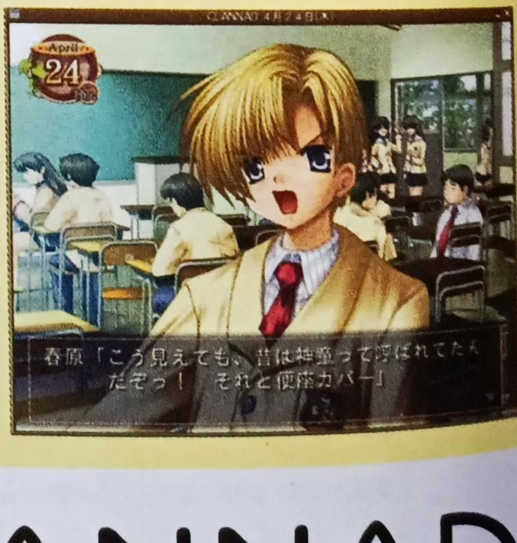
▲ POWER OF MOE IN 2007: Bagi yang masih merasa belum puas dengan KANON di 2006, CLANNAD dijamin akan memenuhi harapan kalian di 2007 ini...

bakaNEKO-sama hampir menangis kegirangan saat trailer CLANNAD diperlihatkan oleh KyoAni pada akhir episode KANON 2006. Bagaimana tidak? Setelah AIR dan KANON, satu lagi judul "legendaris" dari KEY/Visual Art's akhirnya dibuat juga versi *anime*nya oleh Kyoto Animation. Penggemar KEY/Visual Art's sudah menanti-nantikan judul yang satu ini sejak pertama kali KyoAni mengeluarkan AIR pada tahun 2005 yang lalu. KyoAni merencanakan akan mengeluarkan anime ini pada bulan Oktober 2007 mendatang. Sebelum itu, TOEI Animation juga akan mengeluarkan CLANNAD versi movie pada bulan September 2007.

SYNOPSIS:

Tomoya Okazaki adalah seorang yang tidak menyukai kehidupannya sekarang ini. Ketika kecil, ibunya meninggal dunia karena kecelakaan. Sejak saat itu Tomoya hidup berdua dengan ayahnya, namun hubungan diantara mereka berdua tidak terlalu dekat. Tomoya yang membenci hidupnya menjadi jarang masuk ke sekolah. Selama ini kehidupannya berlangsung dengan penuh kehampaan di dalam dirinya. Tidak disangka semuanya itu akan berubah ketika Tomoya bertemu dengan seorang cewek yang bernama Nagisa Furukawa...

◀ CLANNAD GAME: *Sebelum animenya dikeluarkan, CLANNAD muncul dalam versi game visual-novel eroge produksi KEY/Visual Art's...*



◀ *NAGISA FURUKAWA: Orang yang mengubah hidup Tomoya untuk selamanya, seperti apakah kisah mereka berdua di dalam anime ini..?*

CLANNAD
ークラナドー

Original game artwork by Itaru Hinoue. CLANNAD © 2007 Key / Visual Art's / Kyoto Animation

LUCKY ☆ STAR
ラキ★スタ

Kyoto Animation highlights

Lucky ★ Star atau bisa dibaca *"Raki ★ Suta"*, adalah *anime* yang diadaptasi dari *manga* 4 panel ("4-koma") karya **Kagami Yoshimizu.** *Manga* ini dipublikasikan oleh **Kadokawa Shoten** sejak Januari 2004. Awalnya, Kadokawa sendiri tidak mengira kalau *manga* ini akan menjadi sangat populer. Kepopuleran Lucky ★ Star terus berlanjut hingga sampai Drama CD dan adaptasi gamenya pun ikut dibuat. Pada bulan September 2006, KyoAni mengumumkan akan mengeluarkan versi anime dari Lucky ★ Star yang direncanakan akan dikeluarkan pada bulan April 2007 menjelang masa "golden week", dengan rencana akan berdurasi sebanyak 24 episode. *("Joy to the world…!!")*

SYNOPSIS:

Lucky ★ Star mengisahkan kehidupan beberapa murid sekolah. Tokoh utama dari Lucky ★ Star adalah seorang cewek yang bernama Konata Izumi yang mempunyai selera humor yang tergolong "unik", "aneh", "tidak lazim"… silahkan kalian tentukan sendiri ~_~' Tidak hanya itu, Konata juga seorang "*otaku*" sejati dan maniak "*gamer*" *("my dream girl comes true!")*. Keseluruhan cerita Lucky ★ Star berada diantara kehidupan Konata dengan teman-temannya di sekolah. *Anime* ini sepintas mirip dengan *anime-anime* drama komedi sekolah lainnya seperti Azumanga Daioh atau Pani Poni Dash!.

▲ *MEET KONATA AND FRIENDS: Cute, Adorable… and Crazy to boot! Mungkin Konata adalah "definisi" tepat untuk otaku plus gamer SEJATI…*

LUCKY STAR MANGA: Ketika manga ini dipublikasikan oleh Kadokawa Shoten, saking populernya hingga game dan drama CD Lucky Star telah dibuat jauh sebelum versi animenya muncul…

▶

Original work of Kagami Yoshimizu Artwork by Yukiko Yoriguchi LUCKY★STAR © Kyoto Animation

Beberapa waktu yang lalu, tepatnya ketika di Jepang diputar sebuah *anime* berjudul Suzumiya Haruhi no Yuutsu (The Melancholy of Haruhi Suzumiya), ada dua nama yang paling banyak dicari di seluruh dunia melalui *search engine* internet. Yang pertama adalah tokoh utama *anime* tersebut, yaitu Suzumiya Haruhi, sedangkan yang satu lagi adalah nama pengisi suara (*seiyuu*) dari Haruhi yaitu: Hirano Aya. *Seiyuu* yang masih tergolong baru di dunia tarik suara ini memiliki kepribadian yang sangat menarik, di samping wajahnya yang memang super *kawaii*. Oke, kita langsung saja lihat informasi mengenai cewek enerjik yang satu ini.

AYAHIRANO

Hirano Aya mudah sekali dikenali melalui tahi lalat kecil yang ada di pipi sebelah kirinya dan senyumannya yang luar biasa lebar. Cewek kelahiran prefektur Aichi tanggal 8 Oktober 1987 ini pertama kali menggeluti dunia *seiyuu* ketika ia dibutuhkan untuk mengisi suara Saru no Momo, gadis jelmaan seekor kera dalam *anime* Tenshi No Shippo! (Angel's Tales). Karena perannya yang kurang dominan, ia masih belum dikenal secara luas dalam dunia *anime*. Setelah kembali mengisi suara Momo no Saru dalam sekuel yang berjudul Tenshi No Shippo Chu!, Aya mulai muncul secara mantap dalam perannya mengisi suara Lumiere dalam serial *anime* karya GONZO yang berjudul Kiddy Grade.

Cewek yang memiliki golongan darah O ini mengaku ia memang menggemari animasi, dan salah satu animasi yang menjadi favoritnya sepanjang waktu adalah 'Sleeping Beauty' buatan Walt Disney. Selain gemar animasi, dan *anime*, ia juga sangat rajin membaca. Oke, memang sebagian besar buku yang dibaca olehnya adalah komik atau novel.

Karena ingin mengembangkan bakat menyanyi yang dimilikinya, pada tahun 2002, Aya bergabung dengan 2 orang temannya, yaitu Itou Ayaka dan Yoshida Yuki, dalam sebuah *girl band* U-15 bernama 'Springs' di bawah bendera Toshiba-EMI. Bersama Springs, Aya menghasilkan 4 buah album, dan sebuah DVD pada tahun 2003. Pada tahun 2004, Springs dinyatakan resmi bubar. Aya Hirano pun memutuskan untuk bersolo karir, sambil tetap menjalani profesinya sebagai *seiyuu*.

Setelah beberapa waktu, puncak kesuksesannya diraih melalui *anime* buatan Kyoto Animation tahun 2006 yang meledak di seluruh penjuru dunia, yaitu Suzumiya Haruhi no Yuutsu. Namanya segera dikenal oleh banyak orang dari seluruh dunia, bukan hanya karena ia adalah *seiyuu* Haruhi, melainkan juga karena setelah penayangan Suzumiya Haruhi no Yuutsu, ia banyak dimuat di berbagai media sebagai 'Highlighted Voice Actress', dan salah satunya, tentu saja, di Advance kali ini. Pengalaman Aya yang paling berkesan yaitu ketika ia diundang ke sebuah acara 'HEY! HEY! HEY! Music Champ'. Di acara tersebut, Aya membuat kedua pembawa acaranya, yaitu Matsumoto Hitoshi dan Hamada Masatoshi, terkejut bukan main karena suara asli Aya yang cukup tinggi dan nyaring. Wajar saja, karena, sebagian besar orang mengira suara Aya yang asli tidak berbeda jauh dengan suara yang dibawakannya dalam anime Suzumiya Haruhi no Yuutsu, padahal dalam kenyataannya, Aya mampu menirukan suara ibu-ibu tua yang sangat berat dan rendah, sampai suara anak kecil yang ceria.

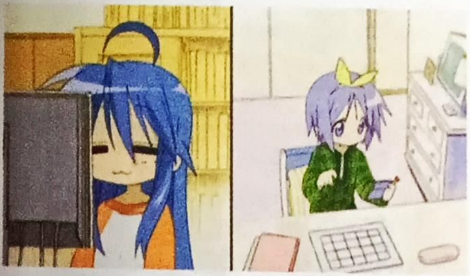
Beberapa peran mengisi suara yang pernah dilakukannya hingga tahun 2006 antara lain:

- Bakuten Shoot Beyblade G Revolution sebagai MingMing
- Battle B-Daman sebagai Charat
- Battle B-Daman: Fire Spirits sebagai Pheles
- Canvas 2 ~Niji Iro no Sketch~ sebagai Sumire Misaki
- Itsudatte my Santa OVA sebagai Mai
- School Rumble Ni gakki sebagai Yoko Sasakura
- EyeShield 21 sebagai Mamori Anezaki
- Himawari! Sebagai Shikimi
- NANA sebagai Reira Serizawa

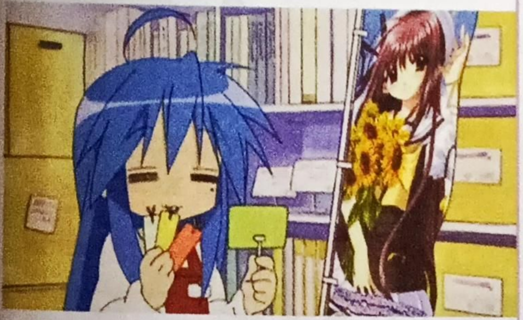
Karena *image* Haruhi sangat identik dengan Aya Hirano, banyak orang yang bertanya-tanya apakah sifat Aya memang mirip dengan Haruhi. *Well,* ketika ditanyai mengenai hal ini, Aya langsung berkata: "Haruhi membuatku bertingkah unik. Bahkan ketika perekaman suara sedang berlangsung, aku sering membuat pose yang *cocky* (belagu –red) atau pose yang aneh-aneh." Dan mengenai karakter Haruhi sendiri, Aya berkomentar: "Haruhi sangat lucu! Dan lebih lucu lagi karena baru-baru ini aku menyadari kalau Haruhi ternyata memiliki sepasang kaki yang imut. Itu membuatnya lebih terlihat seperti seorang cewek walaupun gayanya sok preman." Dari pembicaraan tersebut, redaksi bisa menyimpulkan bahwa ternyata Aya dan Haruhi memang sepasang karakter yang cocok, walaupun sifat mereka pada dasarnya berbeda. Jadi, bagaimana menurut kalian sendiri? ^_^

MUST SEE EPISODES FEATURING: LUCKY ★ STAR [episode 2]

▲ STUDENT vs STUDENT: Coba tebak, apa bedanya kegiatan murid rajin dan murid malas di waktu liburan? Jelas kan kenapa yang satu PR-nya beres yang satu tidak...



▲ OTAKU vs STUDENT: Dan apa beda kegiatan liburan seorang otaku dan murid yang masih setidaknya memiliki sedikit niat mengerjakan PR?



▲ KA-CHING!: Seorang otaku sejati menjaga toko buku... Jangan heran kalau semua bonus majalah, manga dan tankubon lenyap tak berbekas...

▲ SHOW OFF: Dalam rangkaian adegan awal episode ini, KyoAni benar-benar memamerkan talenta animatornya - satu adegan dari dua sudut yang 100% sinkron... Wuaaa.... Sugoi...

▲ CHANGE GETTER!: Berbicara tentang bor dengan seorang otaku yang tak pernah ke dokter gigi... Rasanya ada perbedaan "visi" yang cukup besar... ^^

▲ K.O.!!!: Sekali lagi kami peringatkan: Don't play video games against people younger than you unless you enjoy being humiliated... ^^

▲ H*** H*** Y****: Apakah kalian mengenali lagu yang satu ini? Coba perhatikan sekali lagi... ^^

▲ ALL-NIGHTER: Ternyata Konata adalah "master" dalam bidang belajar **S**istem **K**ebut **S**emalam...

▲ THANKYOUPLEASECOMEAGAIN: Kasir di minimarket? Rasanya mustahil juga... Jadi apa sebenarnya part-time-job Konata?

ADVANCE SEAL OF APPROVAL

WHY LUCKY STAR IS IN OUR MUST-SEE THIS MONTH?

"100% Otaku", "100% Gamer", dan "Master sistem SKS". Yup, bakat-bakat Konata benar-benar terlihat dalam episode ini. Tambahan lagi, Konata mendapatkan pekerjaan part-time!!! Apa ya kira-kira? ^^

Tambah lagi, scene-scene multi-angle di awal show ini benar-benar mencengangkan.

OK, masih banyak episode Lucky ★ Star yang belum kami lihat, tapi yang satu ini benar-benar "Must-See"! ^_^

Original work of *Kagami Yoshimizu*. Artwork by *Yukiko Yoriguchi*. **LUCKY★STAR** © Kyoto Animation

Original work of Mamizu Arisawa
Artwork by Shinpei Tomooka
INUKAMI!
© Seven Arcs

INUKAMI!

BISAKAH KAU MEMBAYANGKAN HIDUP BERSAMA SEEKOR SILUMAN ANJING WANITA?

INDEX

INTRODUCTION 21

THE STORY 22

CAST & STUFF 23

SPOILERS! 24

NOVEL & MOVIE 25

ADVANCE REVIEW

INUKAMI !

FORMAT: TV Series	26 episodes
	ANIMATION PRODUCTION Seven Arcs
AUDIENCE: M Mature	TV Aichi /TV Tokyo /TV Osaka 2006

GENRE
Comedy, Romance, Supernatural

OFFICIAL SITE
http://inukami.jp/index.html

REVIEWED BY: *KORGANOS*

Seperti kita semua ketahui, di Jepang banyak sekali *anime* yang dibuat berdasarkan legenda atau cerita rakyat. Biasanya 'adaptasi' yang dilakukan ini persis seperti kisah aslinya. Tetapi tidak jarang juga kita temui cerita yang sama sekali berbeda dari kisah aslinya, malah terkadang fakta yang ada dijungkirbalikkan. Ambil contoh *anime* Ikkitousen, di mana semua karakter dalam kisah Romance of Three Kingdoms yang merupakan sebuah pertempuran epik diubah menjadi tokoh cewek yang seksi dan terkadang mengumbar hal-hal yang *ecchi*. Contoh lain adalah Jigoku Sensei Nube, sebuah cerita mengenai hantu dan berbagai penampakan khas Jepang yang terjadi di abad ke-20, namun kisah di balik masing-masing makhluk-makhluknya persis seperti kisah aslinya. Unik bukan?

Selain unik, adaptasi yang beraneka ragam yang dilakukan kepada cerita-cerita rakyat atau legenda tersebut mempunyai efek yang positif. Cerita rakyat adalah cerita yang turun-temurun diceritakan dari semenjak jaman dahulu kala hingga saat ini, dari generasi ke generasi. Apakah karena cerita itu menarik? Belum tentu... bisa jadi cerita tersebut memang sekedar berusaha dilestarikan melalui cara itu. Salah satu contohnya adalah sebuah makhluk jejadian dalam legenda Jepang yang disebut *Kappa* (siluman air yang gemar menculik anak kecil). Cerita mengenai *kappa* tentunya tidak akan terlalu menarik bagi anak-anak kecil dan kalangan remaja, maka dari itu seringkali kita temukan dalam *anime* atau *manga*, sosok *Kappa* diubah menjadi sesuatu yang mempunyai wujud yang lucu, atau mempunyai sifat yang baik hati dan mau membantu manusia, bahkan mungkin saja sosok kappa itu dibuat menjadi fiktif (tidak ditampilkan sama sekali) dan menjadi sumber sifat atau kekuatan bagi seorang tokoh tertentu, misalnya Karasuma Ouji di School Rumble. Oh, tunggu sebentar,.. mungkin sebenarnya Karasuma tidak mempunyai kekuatan *Kappa*, tapi dia hanya terobsesi saja.

Ya, bagaimanapun juga, cara ini sangat efektif untuk melestarikan cerita rakyat atau legenda melalui medium yang lebih menarik sekaligus menghibur.

Okay, enough introductions, kali ini kita akan menengok sebuah anime yang merupakan salah satu adaptasi 'super nyeleneh' dari cerita rakyat di Jepang.

Banyak yang menyalahartikan judul *anime* ini, yaitu Inukami, sebagai 'Dewa Anjing'. Sebenarnya hal itu tidak sepenuhnya keliru, namun juga tidak sepenuhnya tepat. Memang ada istilah *'Inugami'* (犬神) dalam legenda Jepang kuno, yang mempunyai arti 'Dewa Anjing', namun umumnya Inugami digambarkan sebagai jejadian anjing yang jahat dan kemunculannya sering menyebabkan bencana. Dalam *anime* ini, Inukami digambarkan sebagai sahabat manusia dalam memberantas roh jahat. Mungkin si penulis, **Mamizu Arisawa**, ingin menghindari kesalahpahaman dengan menghilangkan pelafalan '*dakuten*' (pelafalan sesuai bunyi) dalam pembacaan judulnya, dan tidak menulis judul tersebut menggunakan kanji. Ada yang lebih menarik lagi, yaitu, bahwa 'Inu-kami' sendiri dapat diartikan rambut (atau bulu) anjing (犬 髪). Wah, cerita di balik judulnya saja sudah cukup rumit, ya?

▲*INUMIMI SANJOU!: UEEEEE? Keita menggunakan cosplay set school mizugi dan nekomimi? Kalian akan menemukan banyak cosplay aneh-aneh dalam anime ini.*

▲*BOOOOM!: Bukan, itu bukan aksi Youko melawan roh jahat, melainkan Youko yang sedang memarahi Keita yang menyembunyikan buku porno. ^^*

Bagaimana dengan jalan ceritanya?

Kalau kalian melihat klip video pembuka *anime* ini, mungkin sebagian besar dari kalian langsung mengambil kesimpulan bahwa Inukami! merupakan *anime* yang serius dan memuat banyak pertempuran sihir yang seru. Hal itu wajar saja, karena persis demikianlah yang saya pikirkan ketika saya pertama kali melihat klip pembukanya. Dengan lagu yang memiliki *beat* yang cepat yang dibawakan oleh *seiyuu* bersuara imut Horie Yui, tokoh-tokoh yang keren, dan pertarungan sihir yang dahsyat, saya sempat berharap bahwa anime ini akan menjadi '*show of the season*'. Ternyata dugaan saya itu salah, walaupun tidak seluruhnya sih. *Anime* ini memang sarat dengan pertempuran yang seru antar pengguna sihir, dan di samping itu tokoh-tokohnya memang keren dan unik, tetapi alur ceritanya 80% jauh dari serius. Mengecewakan? Tentu tidak! Malah saya pikir Inukami! merupakan adaptasi yang sangat cerdas dari berbagai kisah legenda kuno yang dicampurkan dengan unsur sihir dan *fanservice* yang ditambahkan di sana-sini.

THE STORY

Tokoh utama cerita ini adalah **Kawahira Keita**. Secara turun-temurun, keluarga besar Kawahira mempunyai kemampuan untuk membasmi roh jahat menggunakan sihir dan mereka juga merupakan *Inukami-tsukai* (pawang Inukami). Setiap anggota keluarga Kawahira mempunyai elemen sihir tempur tertentu, dan sedari kecil, mereka diharuskan mengikat kontrak dengan seekor (atau seorang) Inukami yang merupakan siluman anjing yang dapat bekerjasama dengan manusia dalam memberantas roh jahat. Keita adalah salah satu anggota keluarga Kawahira yang unik, tepatnya karena ia menganggap tugasnya membasmi roh jahat adalah pekerjaan sampingan saja, dan sampai beranjak remaja, ia masih belum dapat menemukan seorang inukami untuk mendampinginya. Pada akhirnya, Keita menemukan **Youko**, seorang inukami (betina?!) yang bisa dibilang paling unik diantara yang lain. Setiap kali seorang *Inukami-tsukai* mengikat kontrak dengan inukaminya, mereka harus saling memberikan benda yang berharga untuk dijadikan pengikat kontrak tersebut. Youko menginginkan Keita untuk setia dengannya dan dengan demikian meminta kebebasan yang dimiliki oleh Keita. Oleh karena itu, Youko mendapatkan sebuah kalung ukiran berbentuk katak yang merupakan alat yang biasa dipakai Keita untuk bertarung, dan Keita mendapatkan sebuah kalung pengikat anjing di lehernya, sebagai tanda bahwa ia tidak boleh terpisah dengan Youko. Oke, sekarang Keita sudah resmi mendapat seorang inukami untuk mendampinginya, tapi apakah itu berarti semua masalah sudah selesai? Ha,.. masalah yang sebenarnya malah baru dimulai.

Sebagai pasangan inukami dan majikan, Youko-Keita seringkali terlihat akrab, namun mereka tidak jarang juga cekcok karena berbagai hal, penyebab utamanya adalah sifat keduanya yang sama-sama pemalas, egois, dan keras kepala. Contohnya, tidak jarang Youko menghajar

YOUKO

Seiyuu: Yui Horie

Ia sangat menyukai kue coklat, dan Keita. Selalu memiliki masalah dengan berat badannya, dan terutama kesehatan ekornya. Youko memiliki jurus andalan berupa lidah-lidah api yang disebut *Jaen*, dan jurus teleportasi barang yang disebut *Shikuchi* yang sering ia gunakan untuk 'menghukum' Keita.

KEITA

Seiyuu: Jun Fukuyama

Cowok yang satu ini merasa kurang nyaman berada dekat Youko karena ia tidak dapat lagi menyimpan majalah-majalah dewasanya. Walau demikian, ia sebenarnya menyayangi Youko, hanya saja, ia takut akan satu hal: apabila mereka kelak menikah dan mempunyai anak-anak anjing yang lucu!

Keita habis-habisan karena ia menemukan buku-buku dan majalah porno yang disembunyikan oleh Keita dalam kamarnya. Keita juga sering kabur dari kamarnya karena ia jengah dengan Youko yang sering main perintah sendiri. Tapi, Youko dengan mudah dapat menemukan Keita di manapun ia berada, dan hukuman yang ia berikan adalah sihir yang disebut '*Shikuchi*' yang membuat pakaian Keita menghilang dalam sekejap... dan membuatnya terlihat seperti orang kurang waras yang bertelanjang bulat di tengah jalan. *Oh my god*! Selain itu, jangan kaget kalau episode-episode yang ada acapkali dimulai dengan suara-suara yang sedikit 'mengundang'. Suara apa? Ya, *anime* ini memiliki keunikan yang cukup mengganggu, walaupun menjadi nilai tambah tersendiri. Hampir setengah dari jumlah seluruh episodenya dimulai dengan pemandangan di luar kamar Keita, diiringi dengan suara Youko dan Keita dari dalam kamar yang terkadang mendesah-desah sampai kadang-kadang menggumamkan kata-kata yang agak sugestif. Padahal, setelah dilihat, apa yang terjadi di situ hanyalah Keita yang sedang menyikat ekor Youko dan membersihkannya dari kutu, atau Keita yang sedang keenakan dipijit karena kelelahan. Ini alasan utama kenapa *anime* ini tidak disarankan untuk ditonton oleh mereka yang belum cukup umur! Dan sampai sini, masih membingungkan bukan, bagaimana 'akrab'nya hubungan mereka sebenarnya?

Dalam tugasnya membasmi roh jahat, Keita mendapat bantuan seorang agen rahasia polisi yang bernama **Shirou Karina**. Karina secara spesifik mencoba untuk mengumpulkan benda-benda terkutuk yang menurut legenda, dibuat oleh seorang penyihir jahat bernama **Sekidousai**. Karina sendiri memiliki kemampuan yang cukup mengagumkan. Ia bersenjatakan sebuah pedang yang disebut '*Angel Blade*' yang mampu melepaskan serangan roh yang cukup dahsyat.

Musuh-musuh yang harus dihadapi oleh Keita dan Youko pun beraneka ragam, walau kebanyakan dari mereka agak-agak,... ehm ... menyimpang. Pada episode awal yang mempunyai subjudul "*Hadakade Don Mai!*" atau yang dapat diartikan "*Don't mind being naked!*", musuh yang harus mereka hadapi adalah sesosok roh jahat yang hobi berkeliling kota sambil telanjang bulat, dan memiliki kemampuan untuk menghilangkan pakaian yang sedang dikenakan oleh para pria. Dalam menghadapi musuh yang satu ini, Youko sempat kewalahan karena ia tidak mampu (atau tepatnya: tidak mau) melihat musuhnya ketika menyerang. *It's kind of hectic, really*. Walau demikian, ada juga musuh-musuh yang masih tergolong normal, dan cukup sulit untuk dihadapi. Salah satu jenis musuh yang umumnya dihindari oleh para inukami karena kekuatannya adalah para *Shinigami* atau "dewa kematian". Biasanya kemunculan dewa kematian dikaitkan dengan bencana besar, dan penyebabnya adalah karena ada manusia yang mengikat kontrak dengan kekuatan hitam tersebut.

Selain Keita, ada juga tokoh lain yang juga merupakan *inukami-tsukai*, yaitu **Kaoru**. Kaoru merupakan sepupu Keita dan sama-sama berasal dari keluarga besar Kawahira. Berbeda dengan Keita, Kaoru

FANSERVICE DON MAI!
[fanservice? don't mind!]

TAILS AND BARKING EVERYWHERE!
Hmm... untuk yang satu ini tampaknya tidak perlu dijelaskan lagi. Siluman anjing identik dengan ekor yang dikibaskan ke sana-sini dan efek suara 'Wan! Wan!' (sejenis 'Guk! Guk!' dalam bahasa Jepang). Tambahkan pose gaya anjing dengan cakarnya yang digoyang-goyangkan. *Perfect!*

KEITA!
Agak sulit untuk dijelaskan, tetapi seringkali dalam *anime* ini, Keita kehilangan pakaiannya akibat ulah Youko. Tidak jarang juga, Keita yang memang muka tembok itu dengan gagah berani menumpas roh jahat tanpa menggunakan pakaian secuilpun! Oh, oke, tampaknya roh-roh jahat itu malah lari ketakutan melihat sang 'gajah' yang mengamuk.

SWIMSUITS! ONSEN!
Tidak lengkap rasanya kalau *anime* komedi semacam ini tidak dilengkapi dengan suasana wajib yang biasa ada yaitu: *mizugi* plus kolam renang, dan pemandian air panas!

BODY BUILDING!
He? Kok semakin tidak jelas? Tampaknya sang pengarang mempunyai '*fetish*' tertentu dengan tubuh kekar dan berotot ala peragawan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya adegan yang melibatkan laki-laki bertubuh besar berotot, dan klip video penutup di episode ke 18 yang secara khusus diubah menjadi penuh dengan para bodybuilders yang bergaya centil. *Oh my GOD!*

WEIRDSTUFF!

POSESSINGS!
Kasus kerasukan tidak hanya ada di Indonesia saja, melainkan juga di berbagai negara lain, khususnya di Jepang. Dan kasus kerasukannya ada bermacam-macam, beberapa di antaranya adalah para Karate-do yang kerasukan roh anjing, dan Keita yang kerasukan roh nenek dan kakek penggali harta.

YOUKAI!
Youkai atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai 'jejadian' banyak kita temui dalam Inukami! Ada jejadian anjing, kucing, rubah, dan jejadian hewan lainnya. Beberapa dari jejadian ini diangkat dari legenda di Jepang sana, contohnya *Kappa*, si siluman air yang mempunyai rupa seekor katak.

SPIRITS!
Walaupun banyak roh-roh gentayangan dalam Inukami!, bukan berarti *anime* ini berubah menjadi anime horor, loh. Roh-roh yang ada dalam Inukami! sebagian jahat dan sebagian lagi tidak. Umumnya, roh-roh yang berbuat usil atau mengacau dalam dunia manusia, dulunya merupakan roh manusia yang masih memiliki keinginan yang belum terpenuhi semasa hidupnya.

LEWD VILLAINS!?
Ehm... beberapa dari tokoh antagonis yang harus Keita dan Youko hadapi adalah orang-orang aneh dan memiliki tendensi yang aneh pula. Ada penulis novel stres yang sedikit eksibisionis, ada ayam-ayaman yang jago membuat kostum cosplay, dan tukang sulap yang narsis plus *ecchi*.

memiliki sifat yang sangat elegan bak seorang pangeran, dan ia mempunyai 10 inukami (wow, banyak!) yang setia melayaninya. Mereka adalah: Sendan, Nadeshiko, Tomohane, Igusa, Tayune, Gokyouya, Imari, Sayuka, Furano, dan Tensou. Walaupun masing-masing inukami tersebut mempunyai sifat dan kemampuan yang berbeda-beda, mereka kurang mampu apabila diharuskan bertarung satu persatu. Apabila sudah bersatu sebagai sebuah kelompok, kekuatan mereka sangat dahsyat. Di antara 10 inukami tersebut, ada satu orang inukami bernama **Nadeshiko** yang paling kuat namun juga yang paling cantik, sopan dan jarang muncul dalam tugas-tugas pembasmian roh jahat. Selain itu, Nadeshiko juga memiliki keterikatan yang paling kuat dengan Kaoru, lebih tepatnya, sebuah hubungan yang lebih romantis. Karena Nadeshiko memang memiliki wajah dan sifat yang sangat keibuan, Keita jatuh hati terhadapnya, dan sering berharap Nadeshiko mau menjadi inukaminya menggantikan Youko yang dianggapnya sebagai cewek berangasan. Kisah cinta Keita yang bertepuk sebelah tangan ini sering berakhir dengan dirinya yang babak belur dihajar oleh '*Jaen*' nya Youko. ^o^

AND A BIT OF SPOILERS...

Youko tidak tiba-tiba muncul begitu saja dan menjadi inukami Keita. Ternyata Youko sudah menyukai Keita sejak Keita masih kecil. Pada waktu Keita berumur 3 tahun, Youko bertemu dengannya dan mereka berbagi sepotong kue coklat, yang hingga kini menjadi makanan kesukaan Youko. Semenjak saat itu, Youko memantapkan niatnya untuk menjadi inukami setia bagi Keita, suatu hari kelak.

Youko sendiri sebenarnya bukan inukami tulen, karena ia memiliki sifat keturunan kitsune (siluman rubah) yang diturunkan oleh sang ayah, **Dai Youko**. Dai Youko adalah seorang *kitsune* yang memiliki kekuatan yang sangat besar, sehingga ia harus disegel oleh Youko untuk menghindari kehancuran yang luar biasa yang mampu disebabkannya. Dai Youko sama sekali tidak menyetujui hubungan anak perempuannya dengan Keita yang dianggapnya lemah dan tidak memiliki kelebihan apapun.

Musuh bebuyutan Dai Youko adalah **Sekidousai**, raja iblis yang mengambil wujud seorang penyihir yang memiliki kekuatan luar biasa dahsyat. Dai Youko sudah berkali-kali mengalahkan Sekidousai dan karena itu pula ia sudah berkali-kali disegel oleh Youko.

Sekidousai adalah penyihir jahat yang menciptakan berbagai benda terkutuk yang memiliki berbagai wujud dan kemampuan. Beberapa di antaranya adalah:

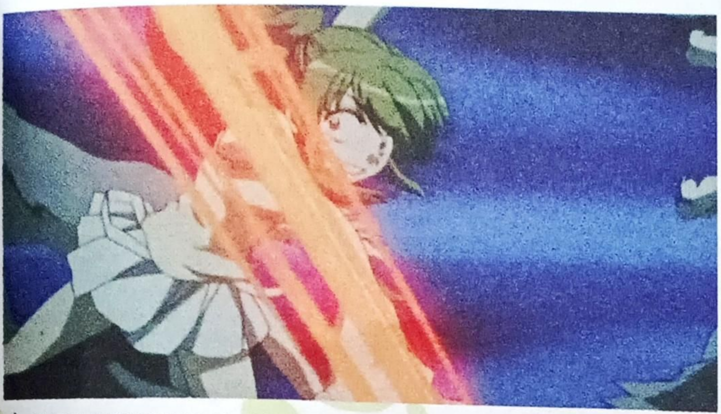
Book of demons
Buku ini membuat berbagai roh jahat berdatangan ke dunia manusia

Socrates
Seekor ayam mainan yang mampu mengubah pakaian orang lain yang sedang dikenakan

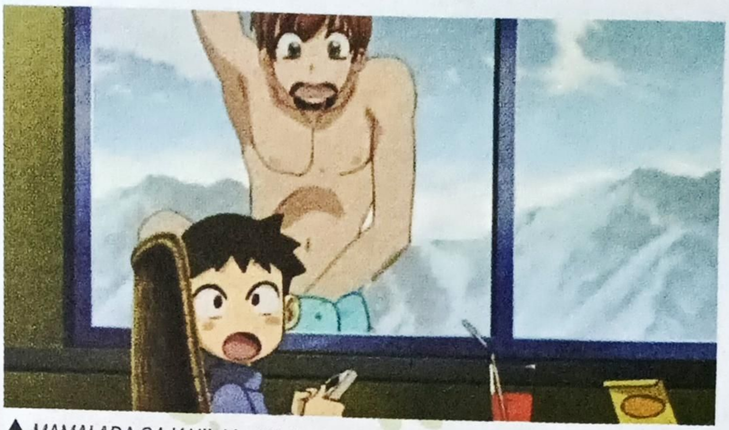
Xanthippe
Sebuah... erm.. robot dengan kekuatan yang cukup dahsyat, dan memiliki senjata berupa alat pengebor

Daisakkai
Sebuah... uh.. superkomputer yang mampu mengendalikan dunia di balik sebuah lukisan yang dibuat oleh Sekidousai, dan komputer ini mampu mengolah tenaga iblis yang didapat oleh Sekidousai sendiri.

Kalau kalian perhatikan, wajah Sekidousai mirip dengan Shirou Karina. Ini karena Sekidousai merupakan kakek buyut dari Shirou Karina sendiri.



▲ THE HALF-INUKAMI: Menjelang episode akhir, Youko membuka identitas dirinya yang sebenarnya, dan berharap Keita masih mau menyayanginya.



▲ MAMA! ADA GAJAH!!: Meet Keita the SUPER SEKUHARA!!! Duh, entah mengapa ia seringkali mempertontonkan gajahnya baik sengaja maupun tidak.

Inukami! berawal dari sebuah novel ringan yang ditulis oleh Mamizu Arisawa. Anime dan movienya disutradarai oleh Keizou Kusakawa. Selain itu, Inukami! sudah diterbitkan juga dalam wujud Drama CD & Interactive Novel untuk Nintendo DS.

THE ORIGINAL NOVEL & MANGA

Novel inukami pertama kali diterbitkan secara berkala di Dengeki hp sejak 2003, dan pada tahun 2005, Dengeki Comic GAO! memuat *manga* Inukami! yang diilustrasikan oleh **Mari Matsuzawa**. Hingga kini, novel Inukami! sudah terbit sepanjang 14 volume, dan *manga*nya sudah mencapai volume ke-3 dan masih berlanjut.

FURIOUS BATTLES!

Dalam pertempuran untuk membasmi roh jahat, sudah dapat dipastikan akan terjadi banyak pertarungan yang seru, dan kita dapat melihat berbagai kemampuan yang unik dan menarik, seperti misalnya:

Sebagai *Inukami tsukai* atau pawang inukami, Keita memiliki kekuatan magis yang diturunkan dari keluarganya. Dalam bertarung, ia memakai medium sebuah batu yang diukir menyerupai seekor katak untuk menyerang musuhnya.

Style bertarung Keita ini didasarkan atas ilmu beladiri Cina kuno yang disebut *Xing Yi Quan*, yang merupakan salah satu dari 3 *Neijia* (aliran ilmu beladiri) Cina di samping *Tai Chi Ch'uan* dan *Baguazhang*. Xing Yi Quan merupakan ilmu beladiri yang menggunakan 5 elemen alam menurut Taoisme, yaitu Besi, Api, Air, Kayu, Tanah dan Udara.

'INUMIMI' THE MOVIE

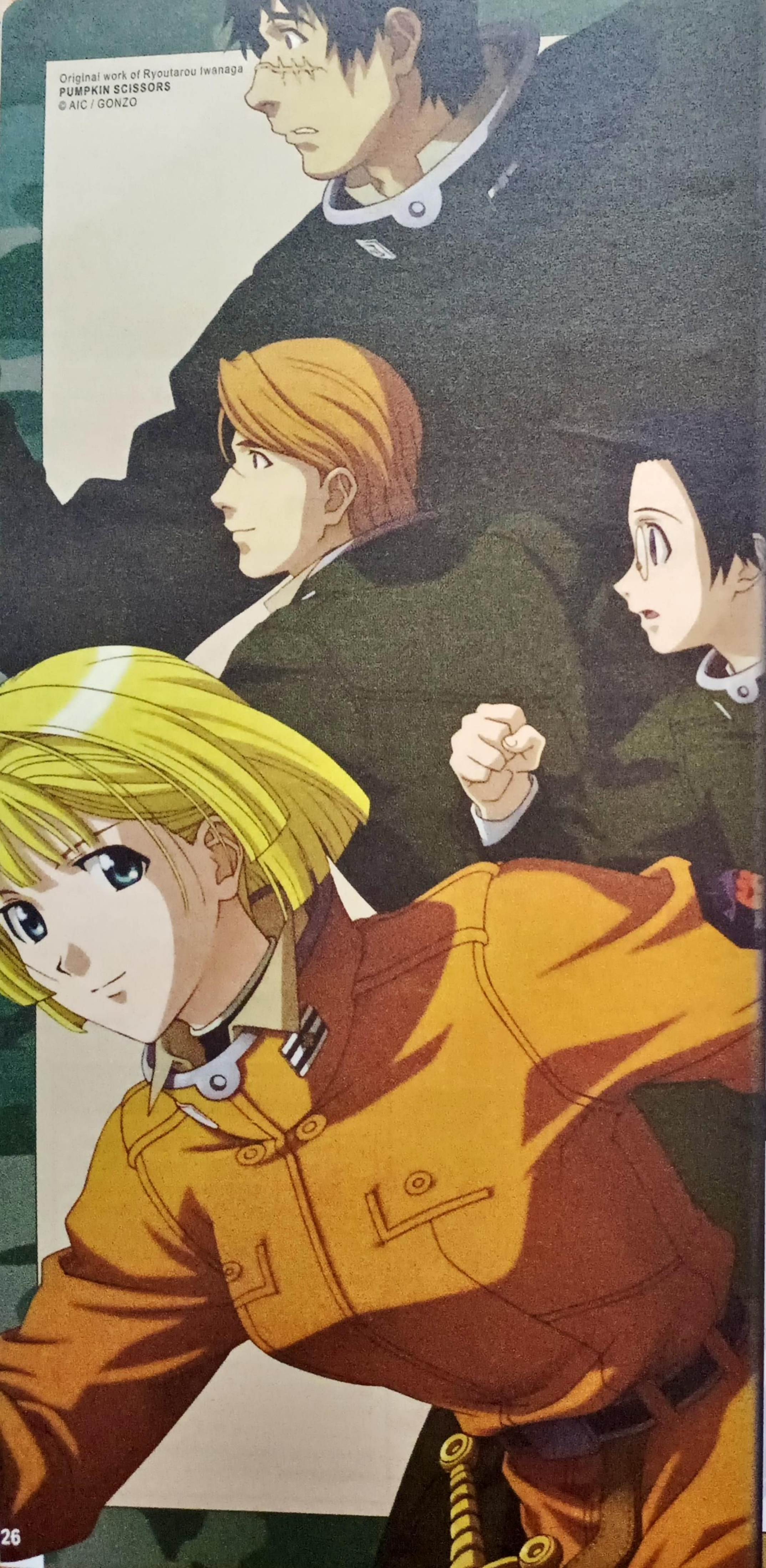
Tahun 2007 ini, Inukami! akan kembali dalam bentuk *movie* bioskop dan akan ditayangkan secara perdana pada event tahunan Dengeki Bunko Movie Festival, bersama-sama dengan beberapa judul movie terkenal lainnya, misal Kino no Tabi, dan Shakugan no Shana. Animasinya akan tetap ditangani oleh Seven Arcs, desain karakternya oleh Shinpei Tomooka, dan movie ini selanjutnya akan didistribusikan oleh Star Child International.

Ceritanya akan melanjutkan *arc* dalam *anime*nya, dan kita akan mendapatkan konklusi yang sesungguhnya mengenai pertarungan terakhir Keita-Youko melawan penyihir yang lebih kuat dari Sekidousai. Seseru apakah movienya nanti?

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: 20+ Young Adult

EKSPLISIT! Mungkin itulah yang akan langsung muncul dalam benak kita ketika pertama kali melihat anime ini. Ya, dengan nudity di mana-mana (baik cowok dan cewek), dan suara-suara yang mengganggu pada awal cerita, anime ini memang bukan ditujukan untuk anak-anak. Walaupun versi novel dan manganya ditujukan untuk remaja usia 17 tahun ke atas, versi animenya bisa masuk dalam kategori untuk usia 20 tahun ke atas karena visualisasi yang ada lebih 'visual'. Tapi di samping itu, adegan kekerasan bisa dibilang cukup minim.



Original work of Ryoutarou Iwanaga
PUMPKIN SCISSORS
© AIC / GONZO

PUMPKIN SCISSORS

IMPERIAL ARMY STATE SECTION 3

INDEX

PROLOGUE	27
STORYLINE	28
INVICIBLE NO 9	28
MEMBERS	30
EVALUATION	31

ADVANCE
REVIEW

PUMPKIN SCISSORS

FORMAT: TV Series — *24 episodes*

ANIMATION PRODUCTION
AIC / GONZO

AUDIENCE: Mature — *Chiba TV / KBS Kyoto*
2006-2007

GENRE
Drama, Military, Shounen, Comedy

OFFICIAL SITE
http://rikujyo3ka.com/

REVIEWED BY: PANDA D

MISSION LOG 1
PROLOGUE

[***A great war leaves the country with three armies - an army of cripples, an army of mourners, and an army of thieves.***
~German Proverb]

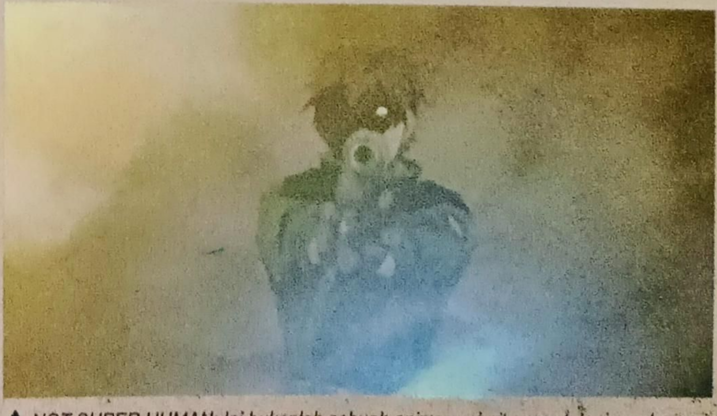
Perang adalah salah satu kesalahan terbesar yang dapat dibuat oleh manusia. Tidak ada manfaat berarti yang dapat diperoleh dari peperangan. Untuk sebuah ambisi, kekayaan, ketenaran bahkan cara berpikir atau ideologi, manusia dapat mengangkat senjata, membunuh dan memaksakan keinginannya kepada orang lain yang tidak sepaham dengannya. Ironis? Tentu saja! Tetapi manusia nampaknya tidak pernah belajar dari masa lalu dan tetap saja melakukan kesalahan yang sama.

Sebuah kutipan dari Bertrand Russel, "*War does not determine who is right - only who is left*" seolah berusaha mengingatkan bahwa dalam sebuah perang tidak pernah ada ~ sekali lagi saya tekankan, TIDAK PERNAH ADA pihak yang menang. Kedua belah pihak adalah pihak yang kalah. Yang membedakan hanyalah fakta bahwa pihak yang dianggap "pemenang" adalah pihak yang tersisa. Orang-orang yang selamat dari perang inilah yang harus menjalani kehidupan pasca perang yang jauh lebih mengerikan daripada saat perang itu sendiri.

Bisa dibayangkan berapa besar dana dan jiwa yang harus hilang untuk membiayai kesalahan terbesar manusia yang dikenal sebagai perang. Kerusakan yang terjadi di mana-mana akan membutuhkan dana dan waktu yang tidak sedikit (LAGI!) untuk dapat mengembalikan kejayaannya seperti sediakala. Hal inilah yang membuat kehidupan menjadi lebih keras daripada saat perang masih berlangsung. Bangunan yang rusak dapat dibangun kembali, kejayaan yang hilang dapat dikembalikan, dan kekuatan yang melemah dapat dipulihkan. Tetapi bagaimana dengan mereka yang kehilangan keluarga dan orang yang disayangi saat perang? Bagaimanakah cara memulihkan kondisi psikis dan pola pikir masyarakat yang baru saja melewati perang tersebut? Ketakutan, trauma dan keinginan untuk bertahan hidup dapat membuat seseorang berubah 180 derajat. Dan kita membicarakan sebuah negara bukan sekelompok orang saja! Bisa dibayangkan bagaimana usaha sebuah negara untuk memulihkan hal ini? Tentunya sangat sulit menyembuhkan luka psikis masyarakat sebuah negara. Rasanya tidak berlebihan jika dikatakan bahwa aspek inilah yang paling sulit dipulihkan saat kehidupan pasca perang, kapan dan di manapun.

Hal ini yang mungkin menginspirasi **Ryoutaro Imanaga** untuk membuat *manga* berjudul **Pumpkin Scissors**. *Manga* ini dibuat pada tahun 2002 dan diserialisasikan di MAGAZINE GREAT dan kemudian dipindahkan ke Monthly Shounen Magazine pada bulan Oktober 2006. Sudah 6 volume *manga* ini dikeluarkan dan masih berlanjut sampai saat ini. Pada tahun 2006, *manga* ini diangkat menjadi *anime* dan diproduksi oleh Gonzo dan AIC di bawah arahan Katsuhito Akiyama.

▲ *ALICE L MALVIN : Terlahir dari keluarga bangsawan dan mengabdikan dirinya ke dalam militer untuk mewujudkan idealismenya.*



▲ *NOT SUPER HUMAN: Ini bukanlah sebuah anime prajurit super tetapi gambaran seorang prajurit yang siap membuang nyawanya kapan saja.*

Aransemen music yang penuh dengan nuansa militer dipercayakan kepada Ko Otani. Sedangkan *character design* dipegang oleh Chizuko Kusakabe. *Anime* ini terdiri dari 24 episode dan ditayangkan di Chiba TV,KBS Kyoto, Mie TV, Sun TV, Tokyo MX TV, TV Saitama dan TVK dari Oktober 2006 sampai April 2007. *Anime* ini memiliki lagu pembuka berjudul: "Aoki Flamme" yang dinyanyikan oleh Yoko Takahashi dan dua buah lagu penutup, yang pertama berjudul "Mercury Go" yang dinyanyikan oleh Kana Ueda & Yukai na Nakama-tachi dan lagu kedua berjudul "Pumpkin Ondo" oleh Kana Ueda pada akhir episode 18.

MISSION LOG 2
STORYLINE

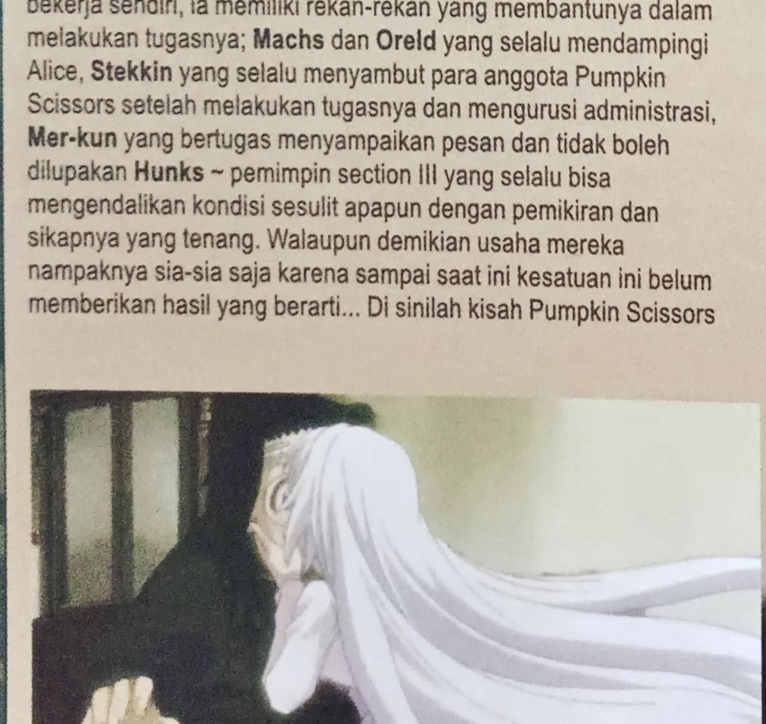
Pumpkin Scissors mengambil *setting* di sebuah dunia fiksi yang menyerupai daerah Eropa pada saat perang dunia. Perang besar yang terjadi antara dua buah negara yang dikenal dengan nama Royal Empire dan the Republic of Frost telah berlangsung cukup lama. Berbagai cara telah dilakukan oleh kedua negara ini untuk dapat menghancurkan negara lawannya, tapi perang ini nampaknya tidak akan segera berakhir. Hingga suatu saat, tiba-tiba kedua negara ini memutuskan untuk melakukan gencatan senjata dan akhirnya perang besar tersebut dapat diakhiri. Kehidupan yang damai dan sejahtera nampaknya mulai dapat dibayangkan oleh kedua belah pihak...tetapi benarkah semua dapat berjalan semulus itu?

Tiga tahun telah berlalu sejak gencatan senjata tersebut. Sebuah kesatuan dalam organisasi militer Royal Empire dengan nama **"Imperial Army State Section III"** atau yang dikenal juga sebagai **"Pumpkin Scissors"** berperan untuk melakukan tugas tersebut. Tetapi usaha pemulihan pasca perang ini belum membuahkan hasil. Hal ini membuat kesatuan ini selalu dicemooh dan tidak mendapatkan dukungan seperti kesatuan lain karena dianggap sebagai media propaganda pemerintah dan hanya menghabiskan dana saja. Kita kemudian dikenalkan pada salah satu anggota Pumpkin Scissors yang sangat emosional dan memiliki idealisme yang sangat tinggi bernama **Alice L. Malvin**. Tentu saja Alice tidak bekerja sendiri, ia memiliki rekan-rekan yang membantunya dalam melakukan tugasnya; **Machs** dan **Oreld** yang selalu mendampingi Alice, **Stekkin** yang selalu menyambut para anggota Pumpkin Scissors setelah melakukan tugasnya dan mengurusi administrasi, **Mer-kun** yang bertugas menyampaikan pesan dan tidak boleh dilupakan **Hunks ~** pemimpin section III yang selalu bisa mengendalikan kondisi sesulit apapun dengan pemikiran dan sikapnya yang tenang. Walaupun demikian usaha mereka nampaknya sia-sia saja karena sampai saat ini kesatuan ini belum memberikan hasil yang berarti... Di sinilah kisah Pumpkin Scissors

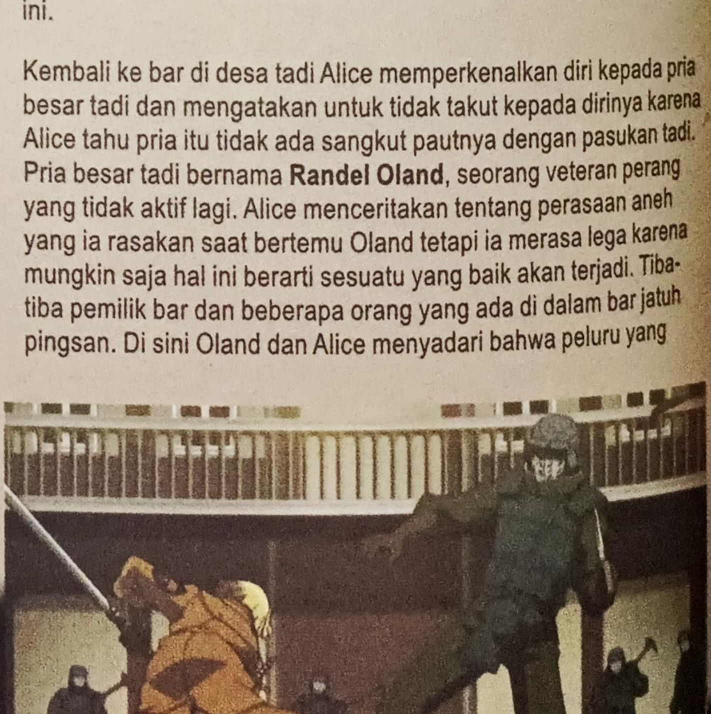
MISSION LOG 3
INVISIBLE NO. 9

Dalam tugasnya di sebuah desa, Alice bertemu dengan seorang pria dengan tubuh yang sangat besar. Alice merasakan perasaan yang berbeda saat berpapasan dengan orang ini. Perasaan ini hanya ia rasakan saat ada kejadian yang sangat baik atau sangat buruk yang akan terjadi. Tetapi Alice tidak sempat memikirkan apapun karena tugasnya lebih penting daripada firasat yang ia rasakan saat itu. Tugas Alice adalah memeriksa sebuah desa yang diteror oleh desertir perang sebelumnya. Pasukan yang mengendarai tank dengan nama Garuwolf telah menteror desa itu sejak setahun yang lalu dan menggunakan bendungan sebagai markas mereka. Kebetulan pasukan ini datang ke desa itu dan memaksa penduduk desa untuk menyerahkan bahan makanan walaupun penduduk desa itu sudah kekurangan makanan. Alice langsung menantang pemimpin mereka ~ Wolf dan meminta mereka untuk menyerah. Wolf hanya tersenyum dan meminta bawahannya untuk menembakkan peluru yang mengeluarkan asap hitam di udara. Alice terkejut dan langsung terdiam. Sebelum Alice dapat bertindak, pasukan tersebut mundur. Alice merasa kesal dan berusaha mengejar tank tersebut tetapi dicegah oleh pria besar tadi, karena tank bukan sesuatu yang tidak bisa dihadapi begitu saja oleh orang normal. Sekali lagi Alice merasakan firasat buruk dari kejadian ini. Sementara itu di markas besar, Mayor Connery dari section I meminta kapten Hunk untuk tidak meneruskan misi ini.

Kembali ke bar di desa tadi Alice memperkenalkan diri kepada pria besar tadi dan mengatakan untuk tidak takut kepada dirinya karena Alice tahu pria itu tidak ada sangkut pautnya dengan pasukan tadi. Pria besar tadi bernama **Randel Oland**, seorang veteran perang yang tidak aktif lagi. Alice menceritakan tentang perasaan aneh yang ia rasakan saat bertemu Oland tetapi ia merasa lega karena mungkin saja hal ini berarti sesuatu yang baik akan terjadi. Tiba-tiba pemilik bar dan beberapa orang yang ada di dalam bar jatuh pingsan. Di sini Oland dan Alice menyadari bahwa peluru yang



▲ *A COMMONER KISS: Mach menerima sebuah "hadiah" ketika ia menolong seorang putri dari keluarga kerajaan lain ... senangnya T_T*



▲ *THE PRIDE OF MALVIN FAMILY: Dalam pertarungan ini, harga diri keluarga Malvin menjadi legenda yang ditakuti oleh tentara imperial.*

ditembakkan tadi bukanlah peluru kosong tetapi senjata kimia! Oland dan Alice memutuskan untuk mengambil penawar senjata kimia tersebut dari Wolf. Dengan taktik dan perencanaan yang matang, Alice dan pasukannya dengan bantuan Oland berhasil menerobos masuk bendungan dan menghentikan gerakan tank milik Wolf. Di sinilah Alice melihat sosok lain dari Oland yang berubah seperti orang lain saat menyalakan lentera besi kecil yang selalu dibawanya tersebut. Alice tidak bisa melupakan cahaya lentera yang terasa dingin dan suram tersebut.

Wolf yang tidak bisa mengendalikan tanknya dengan baik menjadi semakin panik saat ia melihat cahaya lentera yang dimiliki Oland. Wolf memerintahkan bawahannya untuk menembakkan peluru asam kepada Oland. Tetapi Oland berhasil mengurangi efek serangan tersebut dengan jaketnya dan tetap maju (di sini kita akan melihat sosok lain Oland yang nampaknya tidak peduli dengan nyawanya sendiri dan terus maju untuk menyerang). Wolf semakin panik dan memerintahkan bawahannya untuk mundur. Tetapi Oland tetap maju dan berhasil membunuh bawahan Wolf yang berada di dalam tank. Wolf yang sudah terdesak menantang Oland untuk menembak dirinya tetapi dengan demikian obat penawar akan ikut jatuh ke jurang bersama dirinya. Di saat itulah Alice muncul dan berhasil merebut obat tersebut. Oland menembak Wolf yang akhirnya jatuh dari bendungan bersama tanknya. Setelah insiden ini, Oland akhirnya bergabung dengan Section III untuk membantu mereka melakukan pemulihan pasca perang.

Seiring dengan perjalanan cerita, kita akan melihat beratnya usaha Section III yang harus memulihkan kondisi masyarakat yang kacau balau akibat perang berkepanjangan. Sentimen terhadap pihak militer, kalangan aristocrat yang semena-mena bahkan oknum militer yang memanfaatkan posisinya akan menjadi *plot* cerita yang menunjukkan efek samping yang mengerikan dari perang.

▲ *WAR DANCE: Gerakan Alice saat bertarung begitu indah dan anggun seolah-olah ia sedang menari bersama lawannya...*

AND THE PLOT THICKENS . . .

WARNING SPOILERS AHEAD

Tetapi ada satu rahasia yang akan membuat kita penasaran dan akan membuat anda terus mengikuti seri ini. Tidakkah kalian penasaran dengan cara bertempur Oland yang tidak lazim tadi? Untuk seorang prajurit infantri, ia bertindak terlalu gegabah dan nampaknya tidak mempedulikan dirinya sendiri.

Di kalangan petinggi dan beberapa perwira militer di Imperial tersebar kabar burung yang mengatakan bahwa pihak Imperial sebenarnya mengembangkan beberapa kesatuan khusus yang memiliki daya tempur yang luar biasa lewat penelitian dan obat-obatan yang dikembangkan oleh pihak pemerintah. Tetapi kesatuan-kesatuan ini dibubarkan karena efek samping dari penelitian dan obat-obatan dapat merusak tubuh prajurit kesatuan tersebut dan cenderung tidak manusiawi. Walaupun secara resmi kesatuan ini dibubarkan tetapi kabarnya pasukan ini tetap berjalan dan berperan cukup besar dalam perang sebelumnya. Tetapi pihak militer selalu menyangkal keberadaan pasukan ini dan dari sinilah kesatuan ini memperoleh nama Invisible 9.

Beberapa pasukan yang sampai saat ini diketahui antara lain:

901 – ATT (pasukan infantri berani mati yang dapat menghadapi sebuah tank dengan sebuah pistol),

903 – CTT (pasukan tank dengan senjata kimia)

dan **908 – HTT** (pasukan dengan jubah besi dan membawa *flame thrower*)

Jika kalian menebak apakah Oland termasuk dalam pasukan 901 ATT, maka tebakan kalian tepat. Tetapi apakah masih ada pasukan lain juga? Seandainya seri ini dilanjutkan lagi mungkin kalian akan mendapatkan jawabannya.

Satu misteri yang masih menjadi pertanyaan adalah keberadaan sebuah organisasi yang justu dimunculkan di episode-episode akhir. Apa tujuan organisasi ini dan apakah mereka akan menjadi salah satu pihak yang menentang usaha pemulihan pasca perang? Sekali lagi semuanya masih menjadi misteri.

Tetapi jangan kecewa karena pada situs resminya sudah diumumkan bahwa serial ini akan diikuti oleh versi Movienya. Mungkin saja misteri yang ada akan diperjelas melalui movie ini.

THE ORIGIN OF THE NAME

Nama Pumpkin Scissors sendiri sebenarnya memiliki makna yang cukup dalam. Labu merupakan lambang dari orang-orang yang melindungi diri mereka dari kebohongan, kekuatan dan uang yang menutupi diri mereka yang lemah. Lapisan-lapisan inilah yang sulit ditembus seperti kulit labu yang keras.Section III berperan sebagai gunting yang harus memotong dan merobek semua lapisan tersebut dan membawa keadilan bagi orang-orang tersebut

MISSION

2nd Lt. ALICE L. MALVIN

Voiced by: Shizuka Itou

Tokoh utama dalam cerita ini merupakan wakil dari Kapten Hunk sekaligus pemimpin dalam semua misi Pumpkin Scissor. Alice adalah seorang prajurit yang belum berpengalaman yang baru saja lulus dari akademi saat gencatan senjata dilakukan. Emosi Alice yang selalu meledak-ledak dan dan kecenderungannya untuk terkadang bertindak secara gegabah seringkali menempatkan dirinya dan bawahannya dalam kondisi yang berbahaya. Hal ini bisa dimaklumi karena ia berasal dari keluarga bangsawan yang mungkin belum pernah terjun langsung ke dalam masyarakat. Tetapi Alice memiliki tanggung jawab dan rasa keadilan yang sangat tinggi. Hal ini diwarisi dari tradisi keluarganya yang memang memiliki reputasi yang cukup baik dalam militer. Berbeda dengan prajurit lainnya yang umumnya menggunakan senjata api, senjata yang ia gunakan adalah sebuah

LOG 4 : SECTION III MEMBERS

pedang dengan ukiran emblem keluarganya. Tetapi dalam beberapa kondisi tertentu ia menunjukkan kemampuannya memainkan pedang dua sisi yang sangat panjang. Salah satu kemampuan unik lainnya, adalah firasatnya yang sangat tajam. Ia bisa merasakan saat sesuatu yang sangat baik atau sesuatu yang sangat buruk akan terjadi saat ia bertemu dengan seseorang.

CORPORAL RANDEL OLAND

Voiced by: Kenta Miyake
Mantan prajurit yang baru bergabung dengan Section III ini memiliki tubuh yang amat besar. Sekilas ia terlihat seperti orang besar dengan tingkah laku yang kikuk. Tetapi saat ia berdesak, ia akan menyalakan lentera biru yang selalu ia bawa dan berubah menjadi seorang prajurit yang tidak terkalahkan. Sebenarnya ia adalah mantan anggota kesatuan rahasia 901 ATT (Anti Tank Trooper). Pasukan ini terdiri dari pasukan infantri yang bertugas untuk menghancurkan tank dengan berbekal sebuah pistol dan dikenal dengan nama "Door Knocker"atau "Gespenster Jäger". Pasukan ini sebenarnya pasukan rahasia yang tidak terdaftar dalam arsip resmi militer karena dibentuk sebagai pasukan bunuh diri.

WARRANT OFFICER MACHS

Voiced by: Chihiro Suzuki
Prajurit yang lulus dengan nilai tertinggi di akademi. Machs memiliki kemampuan taktis

akademi. Machs memiliki kemampuan taktis dan administrasi serta pengumpulan informasi yang sangat membantu Section III dalam melakukan misinya. Karena fisiknya yang tidak terlalu kuat, Machs lebih banyak berada di garis belakang di setiap misi. Tetapi saat kondisi terdesak, ia juga dapat mengangkat senjata dan bertempur.

WARRANT OFFICER ORELD

Voiced by: Kousuke Toriumi
Teman masa kecil Machs ini adalah seorang pria tampan yang selalu mengoda semua gadis cantik yang ia temui. Tetapi jangan tertipu dengan penampilannya, karena ia cukup dikenal di dunia hitam. Oreld pernah hidup di jalanan sebelum akhirnya bergabung dengan militer dan memiliki koneksi yang sangat banyak. Bahkan ia sering menggunakan kemampuannya membobol kunci dalam beberapa misi Section III.

SERGEANT MAJOR STEKKIN

Voiced by: Kana Ueda
Gadis ini adalah salah satu anggota yang paling lama berada di Section III daripada anggota lainnya. Tidak banyak yang bisa diketahui dari dirinya karena ia memang jarang muncul. Ia berperan sebagai sekretaris dari kapten Hunk dan mengurus Mer-kun.

CAPTAIN HUNKS

Voiced by: Chou
Komandan dari Section III yang memiliki ketenangan dan kemampuan administrasi yang luar biasa. Ketenangannya dalam menghadapi masalah dapat mengimbangi emosi Alice yang meledak-ledak. Sifatnya yang tenang dan informal membuat komandan ini nampak tidak menonjol bila dibandingkan dengan anggota kesatuannya. Walaupun demikian, dedikasi dalam tugasnya dan keteguhan dalam pendiriannya menjadikannya salah satu orang yang disegani di dalam militer.

MERCURY

Voiced by: Kazuki Ogawa
Sering dipangil dengan sebutan Mer-kun. Anjing pembawa pesan Section III ini sangat cepat dan dapat diandalkan dalam melaksanakan tugasnya. Tetapi anjing ini memiliki kebiasaan buruk yaitu sering mengigit kepala orang lain. Karena kebiasaan jeleknya inilah akhirnya ia didemosi walaupun nampaknya yang bersangkutan tidak keberatan.. ^^ Walaupun demikian, Mer-kun juga sangat sensitif terhadap emosi anggota Section III lainnya.

MISSION LOG 5 : EVALUATION

Begitu banyak kisah yang menjadikan perang sebagai tema utamanya. Biasanya kita dibuai oleh kehebatan sang tokoh utama yang berhasil mengalahkan musuh-musuh negaranya dan menjadi patriot sejati? Tetapi judul ini tidak memberikan hal itu, tetapi justru memaparkan dengan gamblang sisi lain dari sebuah perang. Perang merupakan hal yang mengerikan. Tetapi selama ini kita hanya melihatnya di medan perang, di mana nyawa tidak lebih murah dari sebutir peluru dan pembunuhan terjadi sebagai bentuk pembenaran ideologi. Kini kita diajak untuk melihat efek samping yang diakibatkan dari sebuah perang. Sesuatu yang mungkin selalu kita lewatkan dalam kisah-kisah perang.

Jika kalian mencari sebuah kisah drama kemanusiaan serta kegigihan dan tekad yang luar biasa, maka kalian sudah mendapatkan judul yang tepat. Pumpkin Scissor merupakan sebuah kisah drama yang akan semakin membuktikan bahwa perang merupakan sesuatu yang sia-sia. Sesuatu yang membuat *anime* ini menjadi sangat istimewa dan sangat sayang untuk dilewatkan...

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: 20+ Mature

Walaupun *anime* ini bukanlah *anime* action, Pumpkin Scissor merupakan sebuah *anime* yang cukup sarat dengan kekerasan, birokrasi dan politik. Beberapa hal yang mungkin tidak cocok ditonton oleh anak-anak. Beberapa adegan seperti pertarungan dan perang yang cukup eksplisit dapat memberikan kesan sugestif yang negatif jika ditonton oleh orang-orang yang celum dewasa. Hal -hal inilah yang semakin menguatkan pendapat bahwa *anime* ini bukan untuk anak-anak.

ADVANCE REVIEW

GENRE
Kemonomimi, Comedy, Daily Life

OFFICIAL SITE
http://www.takeshobo.co.jp/damekko/top.html

REVIEWED BY: Joe

DAMEKKO DOUBUTSU

FORMAT: TV Series	*26 episodes*
	ANIMATION PRODUCTION Magic Bus
AUDIENCE: ALL Everyone	*Kids Station 2005*

Original artwork of Yukari Kobayashi. DAMEKKO DOUBUTSU © Magic Bus / Takeshobo

DAMEKKO DOUBUTSU

Tentunya, fabel sudah tak asing lagi bagi kita. Mulai dari cerita rakyat seperti Si Kancil, sampai kisah epik karya Walt Disney seperti The Lion King, petualangan di dunia binatang selalu menarik untuk diikuti. Tetapi biasanya dalam sebuah fabel, sifat tokoh-tokohnya sudah bisa ditebak: kancil yang nakal tapi cerdas; singa yang kuat dan gagah berani; burung hantu tua yang bijaksana; serigala besar yang jahat; sampai beruang coklat besar yang ramah dan pemalas.

Dalam *review anime* kali ini, kami hadirkan petualangan di dunia binatang yang agak.... ummm... katakanlah "berbeda" dari biasa... **Damekko Doubutsu** menceritakan petualangan dan kehidupan sekelompok hewan di suatu hutan. Tapi berbeda dari fabel-fabel pada umumnya, kelakuan praktis semua hewan di sini tidak sesuai dengan karakteristik hewan pada umumnya. Misalnya, mulai dari serigala penakut, yang seharusnya pemberani; elang rabun yang seharusnya memiliki penglihatan yang tajam sampai kelinci preman!

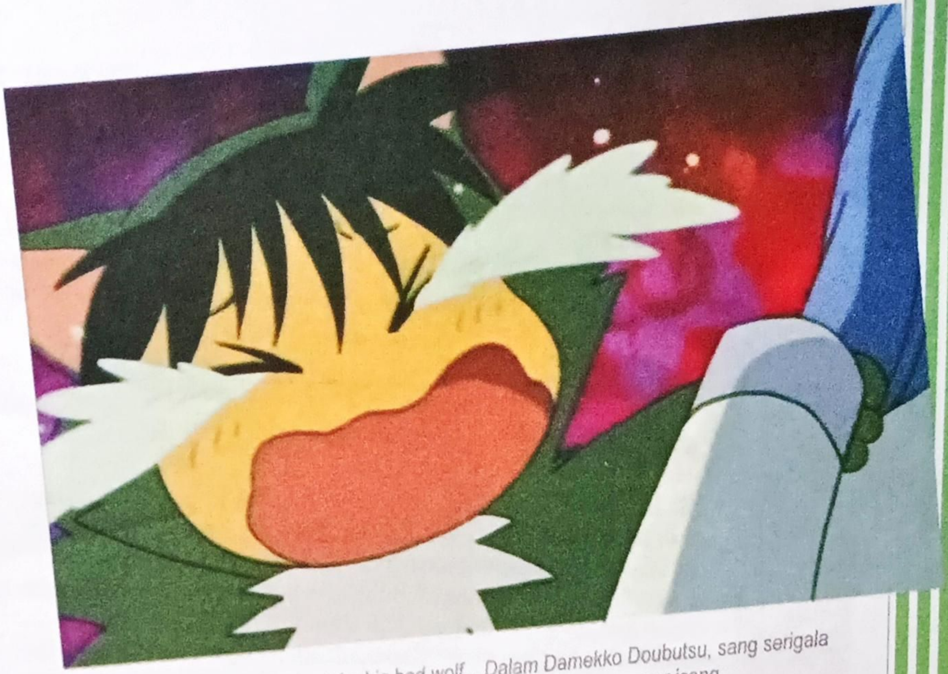
Dan masih banyak lagi adegan-adegan lucu dan konyol menanti dalam Damekko Doubutsu.

KAWAII NEKO: Tidak semua cheetah memiliki 'image' predator tercepat di bumi... Ada juga yang ceroboh tapi imut...

KEMONOMIMI

Ada yang mendiskripsikan tokoh-tokoh di Damekko Doubutsu sebagai manusia dengan kostum *kemonomimi* (獣耳ィ, telinga hewan). *Kemonomimi* sendiri berarti karakter manusia yang memiliki ciri-ciri hewan. Umumnya, karakter *kemonomimi* memiliki setidaknya telinga dan ekor hewan, yang bisa juga merupakan bagian dari pakaiannya, dan bisa dilepas jika perlu. Contoh lain karakter kemonomimi misalnya Inuyasha dan Shippo (dari Inuyasha), Mint Blancmanche (dari Galaxy Angels), serta Aruru dan Eruru (dari Utawarerumono).

Istilah lain yang juga sering dikaitkan dengan Damekko Doubutsu adalah *kemono* (獣), yaitu seni lukis Jepang yang menampilkan karakter-karakter hewan dalam setting dan situasi manusia, serta memiliki kepribadian dan kebiasaan layaknya manusia.



▲ BULLIED WOLF: Forget the big bad wolf... Dalam Damekko Doubutsu, sang serigala menjadi bulan-bulanan kelinci preman dan kuda bertanduk yang super iseng...

THE USELESS ANIMALS !!

Kisah Damekko Doubutsu dimulai dari kedatangan **Uruno**, seekor serigala di sebuah hutan. Melihat telinga kelinci di balik semak-semak, Uruno yang sedang lapar berat langsung menerkam. Tapi ternyata si kelinci, **Usahara**, malah balik menghajar Uruno. Ternyata Uruno, sang serigala yang pemalu dan hati-hati seperti kelinci, datang ke hutan yang penuh hewan (*doubutsu*) ngga guna (*dame*) seperti dirinya. Termasuk Usahara sendiri, kelinci preman yang berkelakuan seperti serigala, dan hewan kedua yang ditemuinya: **Takaoka**, elang rabun yang menyimpan dendam terhadap Usahara

Melihat bahwa sepertinya hutan ini bukan tempat yang cocok untuknya, Uruno berniat untuk kembali mengelana. Sampai **Chiko**, si *cheetah* yang super ceroboh, tetapi juga super imut, muncul. Bagi Uruno, yang terjadi adalah cinta pada pandangan pertama. Maka dimulailah kehidupan baru Uruno di antara hewan-hewan ngga guna lainnya...

URUNO

Uruno adalah seekor serigala, atau lebih tepatnya kelinci berkulit serigala. Selain pemalu, ia juga sulit bersosialisasi, dan juga sangat hati-hati layaknya kelinci. Belum lagi Uruno juga ceroboh dan sangat sulit mengambil keputusan. Oleh karena itu, Uruno merupakan kandidat utama untuk gelar "The Chosen Useless One". Bahkan semasa kecil ibunya pun menganggapnya tak berguna, antara lain karena bukannya membawa pulang daging, ia malah memetik bunga untuk ibunya. Uruno merasa betah tinggal di hutan ini terutama karena Chiko sang cheetah, yang dengan tampang imut dan lucunya telah menawan hatinya.

USAHARA

Jika Uruno adalah kelinci berbulu serigala, Usahara adalah kebalikannya: serigala berkulit kelinci yang berkelakuan seperti preman. Kelinci putih ini hampir selalu terlihat dengan sebatang rokok di antara atau botol besar sake di tangannya. Selain itu, Usahara juga sering terlihat sedang menendang hewan-hewan lainnya, terutama Uruno, ke angkasa. Yup, Usahara adalah mahkluk terkuat di hutan. Bahkan, di satu episode diperlihatkan Usahara memporakporandakan hutan mencari sekelompok hantu yang tak sengaja membakar bulunya. Sementara itu, para hantu bersembunyi di balik batang pohon sambil merinding ketakutan.
Tetapi sekali dalam setahun, yaitu pada musim gugur, Usahara yang biasanya aktif dirundung depresi. Jika Uruno sangat menyukai musim gugur (karena banyak makanan enak dan cuacanya yang nyaman untuk tidur), Usahara malah terbawa suasana dan memikirkan eksistensinya di dunia ini, mulai dari kupingnya yang terlalu panjang sampai nasibnya (sebagai kelinci) untuk selalu menjadi makanan bagi binatang lainnya. Tentu saja tak ada yang lebih baik untuk mengobati depresi daripada menendang serigala ngga guna jauh ke langit.... ^__^

TAKAOKA

Elang umumnya terkenal sebagai pemburu ulung dengan mata super tajam yang dapat melihat seekor tikus dari ketinggian sekian ratus meter. Tetapi Takaoka adalah elang rabun yang sering salah menyambar target. Walaupun seringkali terlihat bergabung dengan hewan-hewan lainnya, Takaoka sebenarnya menyimpan dendam terhadap Usahara
(Kelinci seharusnya menjadi mangsa elang, bukan? Wajar saja si elang menyimpan dendam jika terus-menerus dihajar oleh seekor kelinci...)

CHIKO AND THE FEMALE FELINE CLUB

Chiko adalah seekor cheetah. Tetapi bukannya gesit, lincah dan mematikan, Chiko sangat ceroboh. Bukan hanya selalu terjatuh ketika berlari, eksperimen masak Chiko juga biasanya berakhir tragis. Tetapi keluguannya, ditambah tampangnya yang lucu dan imut telah benar-benar memikat hati Uruno.
Salah satu kegiatan rutin Chiko adalah mengikuti pertemuan the Female Feline Club (atau klub kucing betina). Selain Chiko, anggota klub lainnya adalah: Kuron (macan kumbang), Rinku (kucing gunung, *yama neko*), serta Piyu (puma). Tapi layaknya sekelompok kucing, kegiatan kelompok mereka biasanya berakhir dengan keempat-empatnya tertidur. Atau ketika mereka menjaga stand menangkap ikan di festival, keempat kucing ini tak dapat menahan insting berburunya.

YUNIHIKO

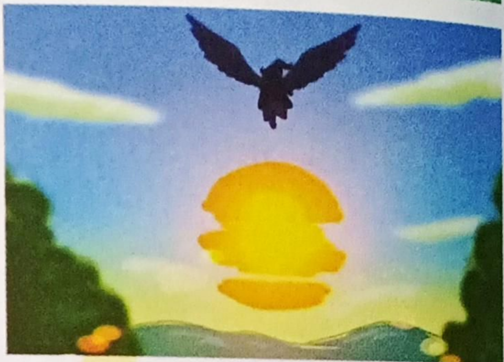
Yunihiko adalah seekor *unicorn*. Tetapi jika *unicorn* biasanya digambarkan sebagai kuda ajaib legendaris yang anggun, Yunihiko biasanya ditemui sedang bersantai dengan sebotol sake dan makanan ringan. Memang, Yunihiko adalah mahkluk pragmatis yang selalu santai, tak banyak beban pikiran, sekaligus iseng. Ia juga sering mengorganisir acara jalan-jalan atau tamasya bersama hewan-hewan lainnya, termasuk ke tempat pemandian air panas yang ia kelola: umanori onsen. Meskipun demikian, Yunihiko, selayaknya hewan mistis, masih terpilih menjadi penjaga hutan.

THE KUMA KYOUDAI

Di hutan tempat Uruno tinggal, tinggal pula sepasang kakak-beradik beruang. Ada **Kumanee**, teman dekat Usahara yang berprofesi sebagai penjual keliling, yang juga menjadi penyemangat bagi berbagai karakter "ngga guna" seperti Uruno dan Chiko. Lalu ada **Kumakawa**, penari profesional yang menjadi sumber inspirasi bagi Uruno.

PEGANOSUKE

Tidak hanya *unicorn*, masih ada satu lagi mahkluk legendaris dalam Dameko Doubutsu: Peganosuke sang pegasus. Jika biasanya pegasus digambarkan berwarna putih cerah, Peganosuke berwarna hitam. Ditambah dengan sifatnya yang amat pemalu dan suaranya yang lembut dan pelan, pada malam hari ia sering terlihat seperti setan. Dan yang lebih mengejutkan lagi, Peganosuke adalah adik kembar Yunihiko. Karena sama-sama pemalu dan merasa tidak berguna, Peganosuke dan Uruno menjadi teman baik.

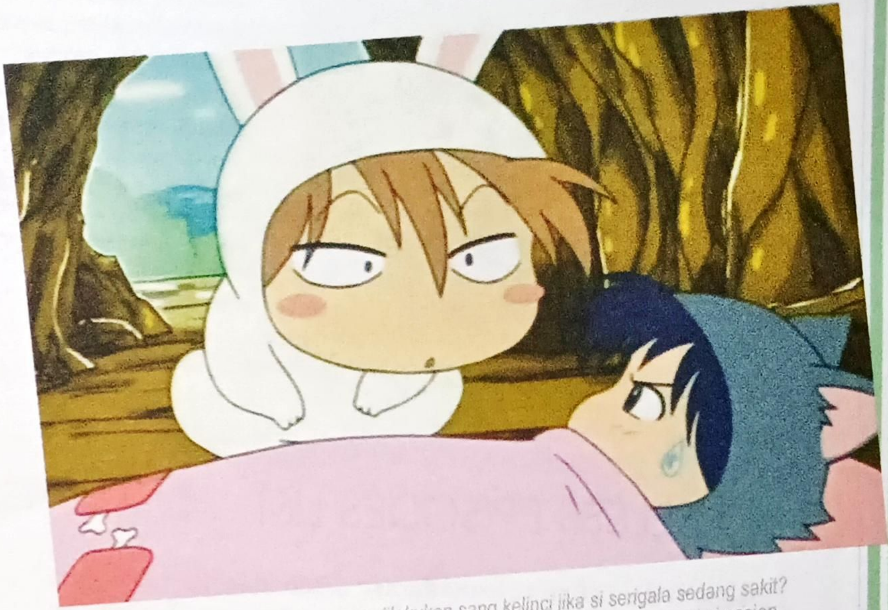


▲ *INTO THE SUNSET: Apa lagi yang lebih menyenangkan bagi seekor serigala pemurung daripada terbang bebas di angkasa bersahama sahabatnya?*

UNICORN'S HORN

Dalam Damekko Doubutsu, Usahara sangat terobsesi untuk mendapatkan tanduk Yunihiko, antara lain untuk mengobati ibunya. Dan memang, menurut legenda Eropa pada abad pertengahan, tanduk unicorn dapat menetralisir racun apapun. Oleh karena itu, orang yang takut diracuni akan minum dari tanduk unicorn. Bahkan, tahta kerajaan Denmark dikatakan terbuat dari "tanduk unicorn."

Selain itu, "produk" unicorn lainnya, seperti susu dan kulitnya juga dianggap dapat mengobati penyakit.



▲ O'GENKI DESUKA?: Apa yang dilakukan sang kelinci jika si serigala sedang sakit? Datang menjenguk tentunya... siapa tahu ada kesempatan untuk mengisengi si pasien...

SAKAMATA

Sakamata adalah seekor *orca*, atau paus pembunuh. Tetapi berbeda dengan image predator terkuat di lautan, Sakamata hanya berani bermain-main di pantai sambil menggunakan ban renang, karena ia sama sekali tak bisa berenang! Bahkan, ia tak tahu bagaimana bernapas melalui lubang pernapasan di punggungnya. Seperti Peganosuke, Sakamata juga cepat akrab dengan Uruno, selayaknya sesama hewan ngga guna.

Paus pembunuh (*Orcinus Orca*) adalah anggota terbesar dari keluarga lumba-lumba (*Delphinidae*), dan dapat ditemukan di semua lautan. Spesies ini merupakan predator puncak dalam rantai makanan lautan, dan memakan apapun dari ikan, burung, anjing laut, singa laut, sampai paus. Walaupun menyandang nama "pembunuh", *Orca* tidak berbahaya bagi manusia.

FUKOROU

Fukorou adalah seekor burung hantu. Dengan parasnya yang cantik, ia telah memihak hati Takaoka. Tapi selain Takakoka sendiri yang kurang "menarik", keduanya aktif di waktu yang berbeda, sehingga cinta Takaoka terpaksa bertepuk sebelah tangan. Ditambah lagi bahwa Fukorou kini sedang jatuh hati setelah melihat figur Peganosuke yang kalem dan *cool* terbang di langit malam.

And Even a Useless Deity...

Nun jauh di masa lalu, datanglah seorang pemuda ke hutan tempat Uruno kini tinggal. Setelah menetap di sana, ia bekerja keras membanting tulang di ladangnya. Malangnya, badai dan tanah longsor menghancurkan semuanya, sesaat sebelum panen. Ketika akhirnya ia berubah haluan ke usaha tambak ikan, sekali lagi bencana alam menghancurkan hasil jerih payahnya. Akhirnya, praktis dalam apapun yang dilakukannya, pemuda tersebut menemui kemalangan. Namun, ia tidak pernah putus asa, dan selalu optimis.

Lama kelamaan, figur ini diabadikan dan dipuja oleh penghuni hutan sebagai dewa ngga guna (***dame kami-sama***). Siapa pun yang memohon kepadanya dengan sepenuh hati, akan didengar oleh sang dewa. Meskipun demikian, sang dewa ketidakbergunaan ini hanya bisa menjawab "Tidak!" ("*Dame*!"), apapun yang dikatakan padanya.

▲ NOT EVERYBODY: Tidak semua hewan di sini ngga guna... Ada juga tokoh bijak seperti Kumanee...

Bahkan, ada festival tahunan yang didedikasikan pada dame kami-sama. Festival ini kemudian dimanfaatkan oleh Yunihiko dan Usahara untuk memasarkan produk mereka, yaitu *dame dango*, atau kue *dango* ngga guna, yang dirancang oleh Yunihiko dan dibuat oleh Usahara. Kue *dango* ini dibuat menggunakan 100% tepung terigu ngga guna, dan hasilnya 100% hambar. Tak heran, Uruno yang "terpilih" untuk menjual *dango* di tahun ia datang ke hutan gagal menjual satu pun.

USELESS EPISODES LIST

Episode 1: Uruno Comes to the Forest: Uruno, si serigala ngga guna, memutuskan untuk menetap di hutan penuh hewan ngga guna lainnya.

Episode 2: The Moon, Dried Squid and Unicorn: Uruno diperkenalkan pada Yunihiko, unicorn iseng penguasa hutan.

Episode 3: The Bear Siblings: Ternyata di hutan tempat Uruno tinggal, ada 2 hewan yang tidak "ngga guna": sepasang kakak-adik beruang.

Episode 4: Cornered, Being Cornered, White Clover: Uruno berusaha membuat rangkaian bunga semanggi putih untuk Chiko.

Episode 5: The Black Demon at the edge of the Forest: Peganosuke, pegasus hitam adik kembar Yunihiko, yang sama seperti Uruno merasa diri tak berguna, muncul di hutan.

Episode 6: My First Friend: Peganosuke yang selalu muram, menemukan semangat dari Uruno, yang kini menjadi teman senasib-seperjuangan-nya.

Episode 7: The Green Tragedy: Uruno mengalami pertarungan batin mengenai membagikan kue yang ia dapat dari Peganosuke dengan hewan-hewan lainnya.... selama 2 hari!

Episode 8: The Talented Youngster and the Family of Cat Girls: Uruno diperkenalkan pada "*The Female Feline Club*" yang kebetulan sedang berusaha menangkap pencuri kue mochi.

Episode 9: A Really Small Happiness: Uruno yang sedang terkapar di rumah karena flu dikunjungi oleh hewan-hewan lainnya.

Episode 10: Useless God, Please!: Uruno diperkenalkan pada *dame-kami-sama*, yang menjadi dewa pelindung hutan.

Episode 11: Swim! Sakamata-kun: Uruno dan kawan-kawan bertemu dengan Sakamata, seekor *orca* yang ternyata tidak bisa berenang.

Episode 12: The Midsummer Night's Dare: Yunihiko mengadakan acara tantangan (ala acara TV Dunia Lain) di hutan pada tengah malam di hutan. Dan ternyata ada "sesuatu" yang lain di hutan tersebut.

Episode 13: The Useless God Gets Angry: Uruno "terpilih" menjadi penjual kue *dango* ngga guna pada waktu festival *dame-kami-sama*.

Episode 14: Indeed, It Really Happened; A Story I Made up Just Now: Uruno, Usahara dan Yunihiko masing-masing mengarang cerita khayalan sambil minum-minum.

Episode 15: A Chance Will Come One Day... Right?: Uruno berusaha menyemangati Chiko yang sedang berlatih berlari, tetapi akhirnya malah perlu disemangati oleh Kumanee.

Episode 16: Caught at the Susuki Field: Yunihiko memberikan kostum kelinci kepada Uruno, dan kostum serigala kepada Usahara. Ternyata, Uruno cukup bahagia dalam wujud kelinci-nya.

Episode 17: Lovey Dovey Horse Hotspring: Chiko mengajak Uruno untuk pergi berdua ke pemandian air panas milik Yunihiko. Apakah mimpi Uruno untuk berduaan dengan Chiko benar-benar terkabul?

Episode 18: Usahara's Depression: Pada musim gugur, Usahara memasuki masa-masa depresi. Berhasilkah Uruno dan Yunihiko menceriakan kembali Usahara?

Episode 19: Let Me Join Your Group of Friends: Selain kelompok para kucing betina, ternyata para hewan banyak membentuk grup lainnya. Sayangnya, tidak ada yang bisa mengakomodasi Uruno.

Episode 20: Playing on My Own on a Long Autumn Night: Apa yang dilakukan Uruno seorang diri di malam musim gugur yang sepi? Bermain-main dengan boneka buatan sendiri tentunya...

Episode 21: Useless Suspense Theatre – Who Is the Criminal?: Uruno ditemukan terkapar di kaki bukit, tampaknya didorong oleh seseorang. Siapakah penjahatnya? Ikuti penyelidikan Yunihiko untuk mengungkap kebenaran.

Episode 22: The Miracle of Christmas: Santa Claus terserang flu pada malam Natal. Uruno dan kawan-kawan bersukarela menjadi Santa Claus darurat untuk membagi-bagiakn hadiah.

Episode 23: The Rolly Polly New Year: Selama libur tahun baru, yang dilakukan Uruno adalah makan, makan dan makan. Tak heran jika badannya melar menjadi 2 kali lipat aslinya.

Episode 24: The Flames of Jealousy Are Flaring Up: Takaoka diam-diam tertarik pada Fukorou, yang ternyata diam-diam tertarik pada Peganosuke.

Episode 25: Surprise! Curer of Uselessness-sama: Dalam depresinya menghadapi kepopuleran Peganosuke (yang dirasanya sebagai teman senasib), Uruno menemukan jimat untuk menyembuhkan ketidakbergunaannya.

Episode 26: Goodbye, Uruno-kun: Uruno yang kini sudah tidak tak berguno lagi akhirnya memutuskan meninggalkan hutan. Bagaimanakah perjalanan baru Uruno?

DEFINITELY NOT A USELESS ANIME !

Damekko Doubutsu merupakan hasil garapan sutradara **Setsuko Shibuichi** yang diangkat dari *manga* dengan judul yang sama karangan **Noriko Kuwata**. Produksi animasi ditangani oleh **Magic Bus**, yang sebelumnya terlibat dalam judul-judul seperti: **El Hazard OAV**, **Ouran High School Host Club** dan masih banyak lagi.

Salah satu aspek paling menonjol dari Damekko Doubutsu adalah durasinya. Masing-masing episode berdurasi 5 menit (04:59 tepatnya), dan itu pun mencakup *opening sequence*-nya yang berdurasi sekitar satu setengah menit. Bukan berarti *anime* ini hanya dibuat sebagai pengisi waktu antar acara di TV. Mungkin Damekko Doubutsu lebih tepat dianalogikan dengan komik-komik 4 panel, yang memang kurang cocok jika dipanjang-panjangkan. Memang tidak ada alur cerita utama yang berkembang dan terungkap dari episode ke episode, dan masing-masing episode hanya menampilkan satu lelucon utama. Yang pasti, Damekko Doubutsu menampilkan hiburan yang singkat, namun mengocok perut.

Dari sisi animasi, Damekko Doubutsu mungkin tidak bisa dikategorikan "Wah!", tetapi bukan berarti kualitas grafis dikorbankan. Animasi karakter terlihat mulus, rapih dan dinamis, juga benar-benar konsisten dari episode ke episode. Dan lucunya lagi, ada penggambaran versi *alternate* yang lebih dewasa dari setiap karakter yang terkadang muncul untuk adegan-adegan yang agak lebih "serius". Di lain pihak, objek-objek di latar belakang, seperti pepohonan, semak-semak dan awan, digambarkan layaknya gambar anak SD. Walaupun kurang "indah", tetapi setidaknya cocok dengan tema fabel ringan.

Audio Dameko Doubutsu juga patut diacungi jempol. *Opening sequence*-nya misalnya, diiringi lagu "**Sekai de Ichiban Boku ga Suki!**" oleh **Ryoko Shintani** (yang sekaligus menjadi pengisi suara **Fukurou**; penampilan sebelumnya termasuk antara lain sebagai Milfeulle Sakuraba dalam seri Galaxy Angels), yang benar-benar menggambarkan karakter-karakter dalam Damekko Doubutsu. Musik latar yang digunakan juga memperkuat nuansa dongeng ringan, santai dan ceria, bahkan cenderung mirip BGM dalam game-game ringan seperti Harvest Moon. Selain itu, untuk anime singkat seperti ini, jajaran *seiyu* yang ikut menyumbangkan suaranya cukup impressive. Misalnya Ryoko Shintani, Motoki Tagaki sebagai Uruno, Noriaki Sugiyama (yang terkenal karena perannya sebagai Uchiha Sasuke dalam Naruto) sebagai Usahara, dan Toshiyuki Morikawa sebagai Yunihiko.

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: ALL Everyone

Seperti layaknya fabel ringan, Damekko Doubutsu sebenarnya cocok ditonton oleh siapa saja. Praktis tidak ada unsur-unsur sugestif atau fanservice. Sedangkan unsur kekerasan yang ada juga masih tergolong slapstick humor yang mudah diterima.

ADVANCE REVIEW

GENRE
Adventure, Comedy, Mahou Shoujo

OFFICIAL SITE
http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/ppgz/

REVIEWED BY: Panda

Demashita Power Puff Girl Z

FORMAT: TV Series	52 episodes estimated
	ANIMATION PRODUCTION TOEI Animation
AUDIENCE: ALL Everyone	TV Tokyo / Cartoon Network 2006-2007

Here they come to Save The world

Beberapa tahun yang lalu, sebuah narasi membuat saya selalu teringat acara yang mengisahkan 3 orang gadis kecil yang berjuang untuk menyelamtkan sebuah kota - dan bumi pada umumnya - dari kehancuran. "Inilah kota Townsville yang tenang dan saat ini ...KAMI DISERANG!!!"Narasi itu selalu terngiang-ngiang di kepala saya dan walaupun acara itu sudah tidak ditayangkan lagi di stasiun TV lokal tetapi acara itu sempat menjadi salah satu favorit saya. Judul acara tersebut adalah **The Powerpuff Girls.** Acara televisi ini diciptakan oleh Craig McCracken dan diproduksi oleh Hanna Barbera sampai tahun 2001. Setelah itu Cartoon Network Studio mengambil alih proses produksinya dan masih terus menayangkannya sampai saat ini.

Jepang sendiri belakangan ini nampaknya begitu gencar melakukan adaptasi pada beberapa karya animasi barat. Tengok saja beberapa judul seperti Witchblade (*pernah dibahas di advance edisi 7/2006*), atau Teenage Mutant

▲ *UTONIUM & SON : Ayah dan anak yang satu ini memiliki banyak kesamaan.. sama-sama jenius dan sama-sama konyol... namanya juga ayah dan anak.*

Ninja Turtles yang rumornya juga akan ditayangkan di Jepang. Serial The Powerpuff Girls juga diadaptasi menjadi salah satu anime yang akan memperpanjang daftar tersebut. Kolaborasi antara Cartoon Network, Toei Animation dan Aniplex menghasilkan sebuah *anime* berjudul **Demashita! Powerpuff Girl Z**. Serial ini ditayangkan pertama kali di Jepang pada tanggal 1 Juli 2006 di TV Tokyo. Mulai 1 April 2007 Anime ini ditayangkan oleh Cartoon Network di Jepang. *Anime* ini direncanakan berdurasi selama 52 episode, tetapi tidak tertutup kemungkinan akan dilanjutkan jika memang serial ini menjanjikan. Walaupun pihak Cartoon Network Amerika telah menyatakan bahwa mereka akan menayangkan serial ini tetapi sampai artikel ini dibuat belum ada pernyataan kapan hal itu akan dilakukan.

The Story

Jika setiap episode direview tentu akan memakan banyak halaman jadi saya akan menceritakan secara garis besarnya saja. Powerpuff Girl Z berkisah tentang usaha ketiga gadis pembela kebenaran untuk melindungi Tokyo City dari serangan para penjahat. Semua ini bermula dari usaha **Professor Utonium** dan anaknya ~ **Ken** untuk menghentikan perubahan iklim di bumi yang sudah semakin parah. Ken Kitazawa menggunakan sebuah zat bernama bahan kimia Z untuk menghancurkan sebuah *glacier*. Akan tetapi sesaat setelah bahan kimia ini menghantam *glacier*, beberapa berkas cahaya hitam dan putih muncul. Ketiga cahaya putih ini mengenai tiga orang gadis bernama **Momoko**, **Miyako** dan **Kaoru**. Sedangkan cahaya hitam mengenai beberapa orang dan mahkluk lainnya di Tokyo City. Momoko, Miyako dan Kaoru memperoleh kekuatan dari cahaya putih tadi dan berubah menjadi Powerpuff Girls sedangkan yang terkena cahaya hitam cenderung berubah menjadi mahkluk jahat yang berusaha menghancurkan Tokyo City dan Bumi. Seiring dengan perkembangan cerita akan muncul musuh terkuat dari para Powerpuff Girl yaitu **Kare** (atau dalam versi original dikenal sebagai Him).

Meet The Powerpuff Girls Z

Momoko Akatsutsumi (Hyper Blossom)

Berubah mengunakan seruan "**Hyper Blossom!**" Gadis ini menggunakan yo-yo sebagai senjatanya. Momoko adalah pemimpin dari para Powerpuff Girls atau tepatnya ia mengangkat dirinya sendiri sebagai pemimpin.^^ Tetapi tidak seperti Blossom di versi originalnya, Blossom adalah seorang gadis yang energik dan cenderung otaku (Blossom di versi original cenderung penuh perhitungan). Blossom tergila-gila dengan *genre Magical Heroine* dan Sentai sehingga ia menganggap tugasnya sebagai Powerpuff Girl merupakan perwujudan dari impiannya. Selain itu Momoko juga sangat menyukai permen dan makanan manis lainnya. Hal ini yang menjelaskan kenapa hampir semua serangannya diinspirasi dari beberapa nama makanan. Walaupun ia sering mengeluh tetapi ia selalu berusaha sebaik-baiknya untuk melindungi Tokyo City. Momoko/Blossom dilambangkan dengan hati.

Miyako Goutokuji (Rolling Bubbles)

Berubah menggunakan seruan "**Rolling Bubbles**". Gadis ini adalah yang paling dewasa di antara ketiga powerpuff girls (dalam versi originalnya, Bubble cenderung kekanak-kanakan). Miyako selalu menggunakan kata-kata yang sangat sopan bahkan kepada lawan-lawannya. Senjata yang ia gunakan adalah tongkat gelembung. Gadis ini sangat menyukai mode. Hal ini menjelaskan kenapa kemampuan berbelanjanya melebihi gadis biasa.^^ Penampilannya yang modis dan sifatnya yang baik membuatnya sangat populer di antara teman-temannya. Tetapi nampaknya para fanboynya harus kecewa karena Miyako sudah menyukai Takkaki sejak ia masih berumur 6 tahun. Walaupun Takkaki sempat berubah menjadi monster karena pengaruh cahaya hitam, hanya Miyakolah yang menyadarinya. Miyako sangat menyukai binatang dan memiliki sebuah boneka bernama Octi yang ia sayangi. Kedua orang tua Miyako hidup di kota yang berbeda dan Miyako tinggal bersama neneknya. Miyako/Bubbles dilambangkan dengan gelembung.

Kaoru Matsubara (Powered Buttercup)

Berubah menggunakan seruan "**Powered Buttercup**". Seperti Buttercup original, gadis ini tomboy dan sangat mudah marah. Dia dikenal sebagai gadis paling atletis dan ahli di berbagai bidang olah raga. Kaoru tidak suka teman-teman perempuannya karena ia menganggap mereka sangat feminim (termasuk Miyako dan terutama Momoko) sementara ia sangat benci hal-hal yang feminim. Ketika ia berubah menjadi Buttercup ia sempat kesal dan marah karena harus memakai rok. Tetapi Kaoru bertahan karena ia menyukai tugasnya sebagai Powerpuff Girl. Di antara ketiga Powerpuff Girls, Buttercup adalah salah satu yang yang terkuat dan ia menggunakan senjata berupa sebuah palu besar yang hanya bisa diangkat olehnya. Seiring dengan perkembangan cerita, ia mulai peduli terhadap Miyako dan Momoko dan tidak lagi canggung berteman dengan teman-teman perempuan lainnya. Walaupun demikian, ia masih berusaha menjaga imagenya dengan tampil cool di antara Miyako dan Momoko.

▲ I HATE SKIRTS: Bisa bayangkan seorang cewe tomboi harus memakai rok? BT? Merasa ingin memukul seseorang? Setidaknya Kaoru ingin melakukannya...

▲ JUST ANOTHER REMAKE:Blossom dan Buttercup hanya bisa menjadi figuran dalam remake Beauty and The Beast kali ini. just kidding...:P

The difference between Powerpuff Girls Z and the original Power Puff Girls

Bagi kalian yang mengikuti Powerpuff Girls versi original, tentu akan menyadari adanya beberapa perbedaan di antara keduanya, misalnya:

+ Dalam Powerpuff Girls Z kota yang menjadi setting cerita adalah Tokyo City bukan Townsville

+ Ketiga gadis dalam Powerpuff Girls Z adalah tiga orang gadis berusia 13 tahun yang berasal dari keluarga yang berbeda-beda. Hal ini yang berbeda dengan Power Puff Girls, di mana ketiga gadis tersebut adalah kakak beradik yang diciptakan oleh Professor Utonium dan berusia antara 5-6 tahun.

+ Dalam Powerpuff Girl Z, ketiga gadis itu dapat berubah..heh? Ya, berubah! Seperti layaknya superhero mereka menyembunyikan identitas mereka sebagai Powerpuff Girl Z. Mereka berubah dengan menggunakan Henshin Belt dan mengucapkan "Henshin"...eh, kata-kata tertentu untuk berubah. Sedangkan dalam Powerpuff Girl ketiga gadis ini tidak menyembunyikan identitas mereka dan semua orang mengenal mereka sebagai Powerpuff Girl

+ Ada beberapa karakter baru, seperti Ken Kitazawa ~ anak dari professor Utonium. Dalam Powerpuff Girls Original, Professor Untonium tidak memiliki anak. Hadir pula **Peach** ~ robot anjing yang dapat mendeteksi adanya barang atau seseorang yang terkena bahan Kimia Z. Peach juga dapat berbicara dan memiliki kemampuan berpikir. Sedangkan di Powerpuff Girls original karakter ini mungkin adalah telefon yang digunakan oleh Walikota (Mayor) untuk menghubungi Powerpuff Girl.

And the other characters too...

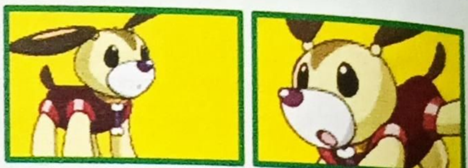
Professor Utonium

Nama aslinya tidak diketahui tetapi nama keluarganya adalah Kitazawa. Awalnya ia bereksperimen dengan bahan kimia X dan berhasil mengubahnya menjadi bahan kimia Z. Istrinya tinggal di sebuah stasiun luar angkasa karena pekerjaannya, menjadikan Professor Utonium sebagai seorang figur seorang ayah yang sangat menyayangi anaknya. Bahkan ketiga gadis yang sering seenaknya menumpang di rumahnya pun ia perlakukan seperti layaknya keluarga. Walaupu terlihat pintar dan serius tetapi terkadang ia melakukan hal-hal konyol kok.

Ken Kitazawa

Anak dari professor Utonium ini sangat jenius. Di usianya yang baru 8 tahun ia sudah memperoleh gelar PhD sehingga ia tidak bersekolah lagi. Walaupun Ken jauh lebih muda daripada Momoko dan teman-temannya tetapi ia bersikap seperti layaknya orang dewasa. Nantinya Ken akan bersekolah lagi untuk memeperoleh kemampuan bersosialisasi seperti layaknya anak-anak seumurnya. Dalam kehidupan sehari-harinya Ken selalu memanggil ayahnya dengan sebutan "Papa" walaupun biasanya dikoreksi oleh dirinya sendiri menjadi Professor (*hakase*). Ken menganggap Momoko dan teman-temannya kekanak-kanaknan dan tidak jarang menganggu mereka tetapi sebenarnya Ken menganggap ketiga gadis tersebut seperti kakaknya.

Peach



Robot anjing Ken ini terkena sinar putih dari bahan kimia Z. Sejak saat itu Peach dapat berbicara dan memiliki kemampuan berpikir. Pada episode awal, Peach harus memberikan "perintah" (gongongan ~ *wan*) agar Momoko dan teman-temannya dapat berubah. Tetapi nantinya berkat modifikasi dari Professor Utonium, Momoko dan teman-temannya dapat berubah tanpa harus melalui "perintah" Peach. Peach juga dapat mencium benda atau barang yang terkena bahan kimia Z.

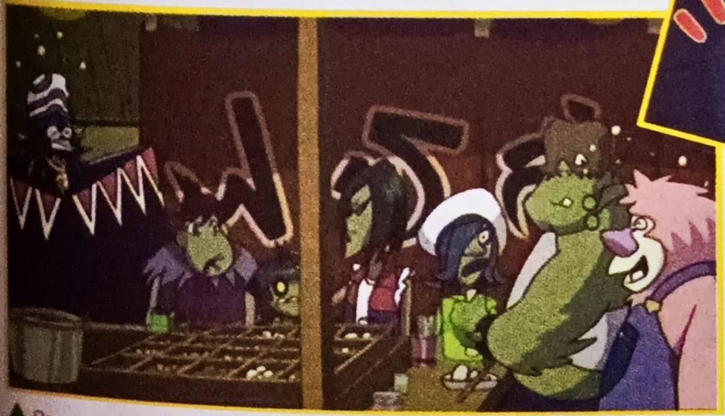
Mayor and Miss Bellum

Seperti pada seri originalnya **Mayor** di sini masih tetap kekanak-kanakan walaupun Ia digambarkan dengan tinggi tubuh yang lebih normal. Sedangkan **miss Bellum** sendiri digambarkan sebagai sesosok wanita cantik yang wajahnya selalu tertutup oleh *computer tablet* dengan gambar bibir di computer tersebut. Dan, ya sama seperti versi originalnya ~ seperti biasa Miss Bellum mengerjakan hampir semua pekerjaan Mayor.

A bit about the Villain

Seperti para Powerpuff Girls, kebanyakan lawan-lawan yang mereka hadapi juga terkena cahaya dari bahan kima Z, hanya saja mereka terkena cahaya berwarna hitam. Cahaya ini akan mengubah orang, binatang, bahkan benda yang memiliki emosi negatif. Cahaya ini tidak hanya mengubah menampilan mereka saja tetapi juga memberi mereka kekuatan. Dalam versi anime biasanya para penjahat ini bisa dikembalikan ke bentuk asal mereka dengan alat Professor Utonium, tetapi hanya untuk sementara saja, karena ketika emosi negatif mereka kembali muncul mereka kembali berubah menjadi penjahat.

Beberapa pejahat yang sering muncul dalam serial ini antara lain **Mojo Jojo~** seekor kera yang dapat berbicara dan memiliki kepandaian melebihi orang biasa, ia biasa menggunakan robotnya ~ **Mojo Robo** untuk membuat kekacauan. Tujuan utamanya adalah mengambil alih dunia ini dan makanannya karena makanan merupakan hal paling penting dalam menjalankan rencananya. Yang kedua adalah **Fuzzy Lumpkins** ~ sesosok mahkluk dengan kekuatan luar biasa yang hidup di sebuah hutan di Tokyo City. Fuzzy selalu menjaga hutan yang dianggap sebagai daerahnya dan akan menyerang siapapun yang melewati daerahnya. Shh... Fuzzy ternyata menyukai Miss Bellum loh tetapi nampaknya perasaannya bertepuk sebelah tangan.^^ Yang ketiga adalah **Himeko Shirogane** atau yang dikenal juga dengan sebutan **Princess-Sama ~** seorang gadis kaya yang berubah karena rasa cemburu jika ada orang lain yang menjadi pusat perhatian selain dirinya. Hal ini terjadi karena orangtuanya yang lebih memperhatikan kakaknya yang memang lebih berbakat daripada dirinya. Lalu ada juga **Amoeba Boys** yang sayangnya karena termasuk bentuk kehidupan paling rendah di bumi ini (setidaknya begitu dalam pelajaran biologi) tidak banyak melakukan kejahatan yang berarti. Mungkin kejahatan terbesar mereka adalah mencuri sebuah permen dari anak kecil. Jangan lupakan pula **Sedusa** ~ yang menggunakan kemampuannya mengubah penampilan menjadi siapapun untuk mencuri barang-barang mereka. Sedusa merupakan bentuk lain dari seorang gadis baik hati bernama **Sakurako Kintoki** yang merasa rendah diri karena merasa tidak cantik. Emosi inilah yang mengubahnya menjadi Sedusa. Tak lupa pula **Gangreen Gang** ~ sekelompok pemuda berandalan yang memiliki kulit berwarna hijau. Dan yang terakhir adalah **Kare** (yang bisa disamakan dengan karakter Him di versi original) ~ sesosok mahkluk yang sangat jahat di mana nama aslinya terlalu menakutkan untuk disebutkan (hmm ingat dengan sesuatu yang mirip dengan ini? ^^). Kemampuannya untuk menebarkan bubuk hitam dengan kekuatan jahat dari bahan kimia Z ini cukup merepotkan Powerpuff Girls dan membuatnya menjadi musuh utama mereka pada serial-serial akhir. Sebelumnya Kare disegel di sebuah gunung oleh leluhur Powerpuff Girls yang dikenal dengan nama **Edo Chakichaki Musume**.



▲ *Para penjahat dalam Powerpuff Girls juga terkadang bisa merasa jenuh dengan "pekerjaan" mereka. apa yang mereka lakukan? berkumpul saja di sebuah warung oden dan berbagi cerita satu sama lain... Benarkah?*

End Note

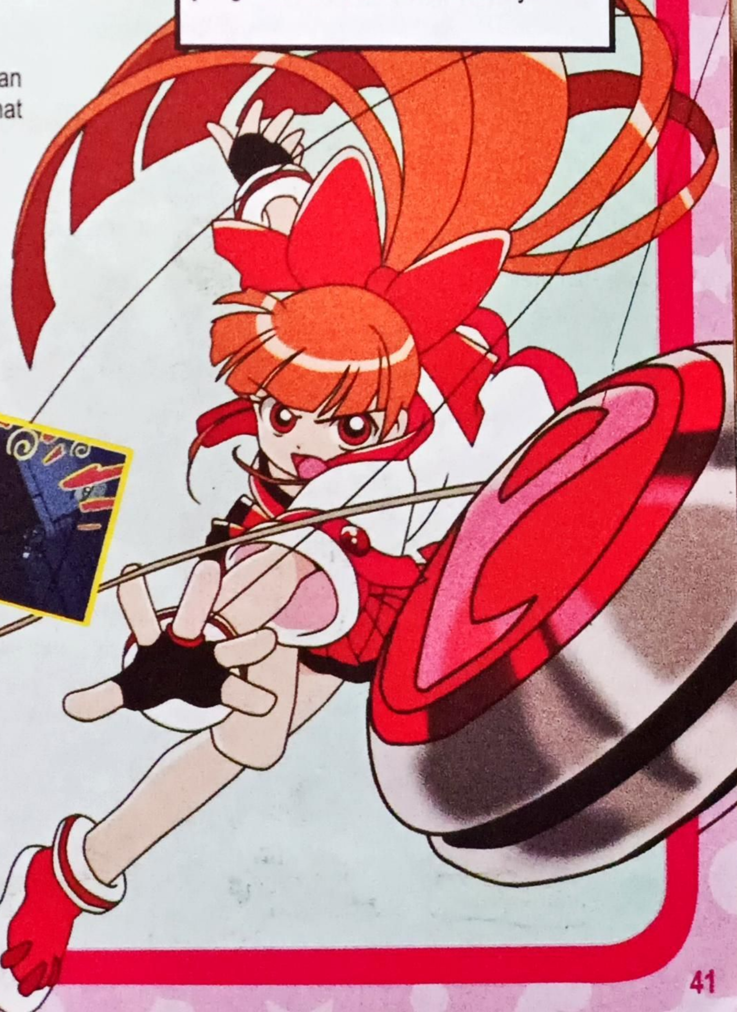
Anime ini ternyata menuai antusiasme yang luar biasa dari para pengemar anime di Jepang dan bahkan di luar Jepang. Konsep yang berbeda dan plot cerita yang menarik membuat anime ini sangat asyik untuk diikuti. Bahkan dari hasil survey yang dilakukan di Jepang, dikatakan bahwa penonton acara ini justru lebih banyak laki-laki! Hmm.. tentunya *anime* ini memiliki daya tarik tersendiri bukan? Kalau kalian masih bingung apa yang menarik dengan *anime* ini, tidak ada salahnya kalian menonton beberapa episodenya dan siapa tahu kalianpun menjadi salah satu dari sekian banyak orang-orang yang menyukai acara ini.

Dan sekali lagi
Kota Townsville (dan dunia)
berhasil diselamatkan oleh
*kekuatan The Powerpuff Girls... ^^*

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: ALL Everyone

Walaupun sebenarnya serial ini ditujukan untuk anak-anak tetapi terkadang tidak ada salahnya jika orang tua juga menemani anak-anaknya untuk memberikan penjelasan terhadap apa yang ditonton oleh anak-anaknya.



Much More Than TRANSFORMERS Meets The Eye!

Part II: Japanese Transformers

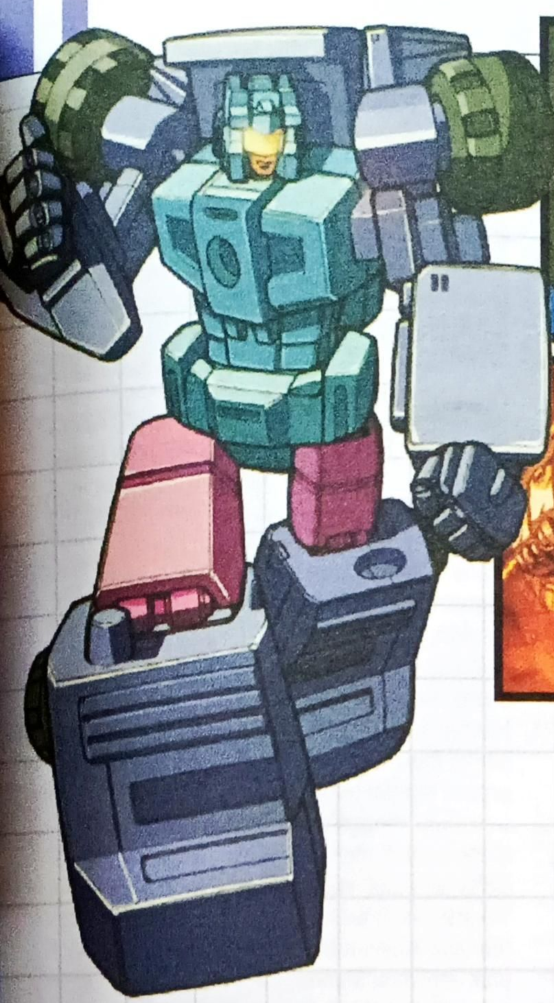
Kalau pada edisi lalu kita sudah menengok asal usul **Transformers** klasik, maka pada edisi ini kita akan melihat bagaimana kepopuleran Transformers setelah 'kepulangannya' ke Jepang. Beberapa judul *anime* Transformers telah dibuat, tetapi tidak semuanya dirilis di Amerika, sehingga ada kesan eksklusif bagi para fans di Jepang. Sementara itu di Amerika, Transformers mengalami evolusi baru dengan munculnya seri Beast Wars yang menyelamatkan kepopulerannya.

Transformers: Headmasters

(3 Juli 1987 – 28 Maret 1988)

Transformers: Headmasters merupakan judul *anime* pertama dari serial Transformers yang dibuat di Jepang. Setting cerita ditempatkan pada tahun 2011, setelah Transformers 2010 (baca edisi yang lalu). Headmasters bercerita tentang Galvatron yang kembali menyerang planet Seibertron dengan bantuan para Headmasters dari klan Destron. Para Cybertron sangat terdesak, bahkan sekali lagi Convoy (Optimus Prime) mengorbankan dirinya. Kemudian para Headmasters yang lain muncul untuk membantu Cybertron dibawah pimpinan Fortress. Fortress sendiri merupakan seorang Cybertron yang pernah pergi untuk mencari sumber energi baru di planet Master jutaan tahun lalu. Para headmaster adalah robot yang memiliki teknologi lebih maju di mana mereka mampu merubah diri mereka menjadi kepala dari badan robot transformer lain untuk mempertahankan diri. Pertempuran berakhir dengan hancurnya planet Seibertron. Hot Rodimus (Rodimus Prime) kembali mengambil alih pimpinan Cybertron, namun kemudian pergi meninggalkan para Headmasters dan beberapa Cyberton untuk pergi mencari tempat tinggal yang baru untuk mereka. Cybertron kini dipimpin oleh Fortress dan Chromedome. Kemudian diceritakan di dalam tubuh Destron pun terjadi pergantian kekuasaan, Scorponok, headmaster dari klan Destron mengambil alih tempat Galvatron, setelah Galvatron terkubur di daerah artik. Dengan tubuh barunya, Mega Zarak, ia memimpin para Destron untuk kembali menyerang ke bumi. Namun, pada akhirnya Megazarak dihancurkan oleh Fortress.

Beberapa karakter Headmasters dimunculkan dalam season 4 animasi versi Amerika dan komik versi Marvel. Karakter-karakter ini dicomot langsung dari mainannya.



Transformers: Chojin Masterforce

(12 April 1988 – 7 Maret 1989)

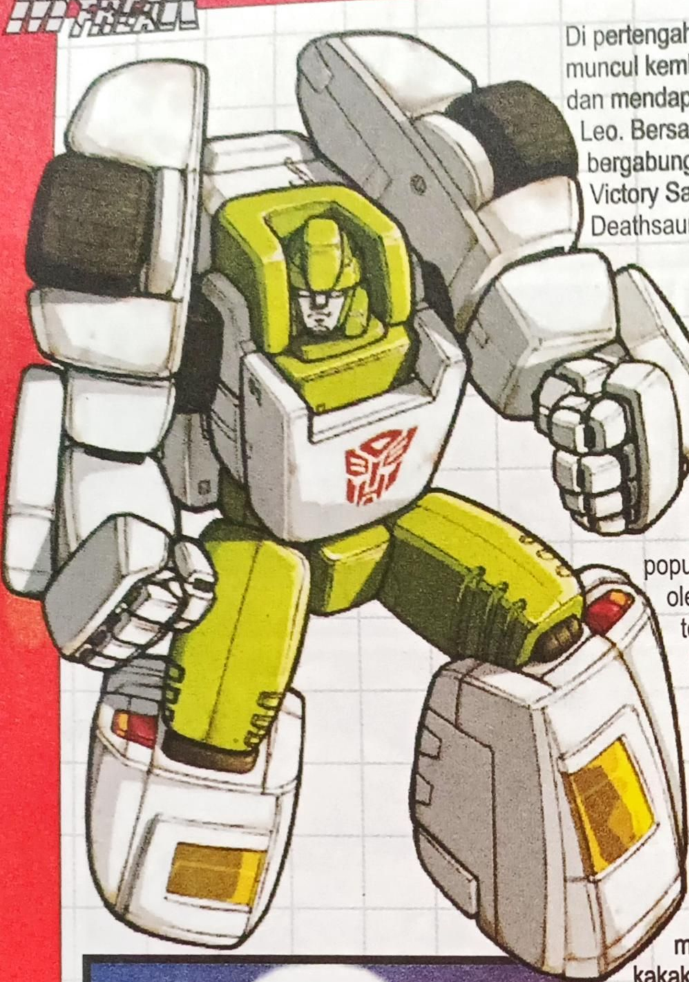
Transformers: Chojin Masterforce menawarkan konsep yang lebih menarik dibandingkan seri Transformers lainnya. Setting kali ini mengambil tempat di bumi, di mana para Cybertron Pretenders yang menyamar sebagai manusia kembali beraksi sebagai Transformers karena kemunculan para Destron Pretenders. Para Cybertron kali ini dipimpin oleh Metalhawk yang dalam wujud manusianya dikenal sebagai Hawk. Sedangkan kubu Destron dipimpin oleh Devil Z, sebuah energi tanpa wujud yang diwakili oleh pasangan suami isteri Giga dan Mega yang mampu bergabung membentuk formasi robot Overlord. Berbeda dari seri Transformers lainnya, karakter utama baik dari kubu Cybertron ataupun Destron semuanya adalah manusia. Kedua kubu yang berseteru ini sama-sama memiliki kekuatan Pretenders, Godmasters dan Headmaster Junior. Mereka memiliki gelang yang memberi mereka armor suit (*henshin*?) dan bergabung dengan transtector (transformers body) masing-masing untuk menjadi transformers. Cerita Masterforce sendiri banyak diwarnai dengan upaya pencarian transtector-transtector yang tersebar di bumi dan orang yang cocok untuk menggunakannya. Salah satu transtector terkuat adalah yang dikenakan oleh Ginrai, seorang Godmaster. Truk yang digunakan Ginrai adalah Truk yang memiliki wujud yang mirip dengan Convoy. Dalam Masterforce diperkenalkan kemampuan Ginrai untuk bergabung dengan trailernya menjadi God Ginrai dan Super God Ginrai. Tidak lama kemudian muncul Black Zarak, yang merupakan reinkarnasi dari Mega Zarak, namun tubuhnya akhirnya digunakan oleh Devil Z.. Di akhir cerita diceritakan bahwa para Cybertron meninggalkan inkarnasi manusia mereka dan kembali bergabung dengan para Cyberton lainnya di luar angkasa.

Karakter-karakter dari Masterforce pun juga didaptasikan ke dalam komik terbitan Marvel dan lini mainan baru di Amerika. Salah satu yang menonjol adalah karakter Ginrai yang diadaptasikan menjadi Power Master Optimus Prime.

Transformers: Victory

(14 Maret 1989 – 19 Desember 1989)

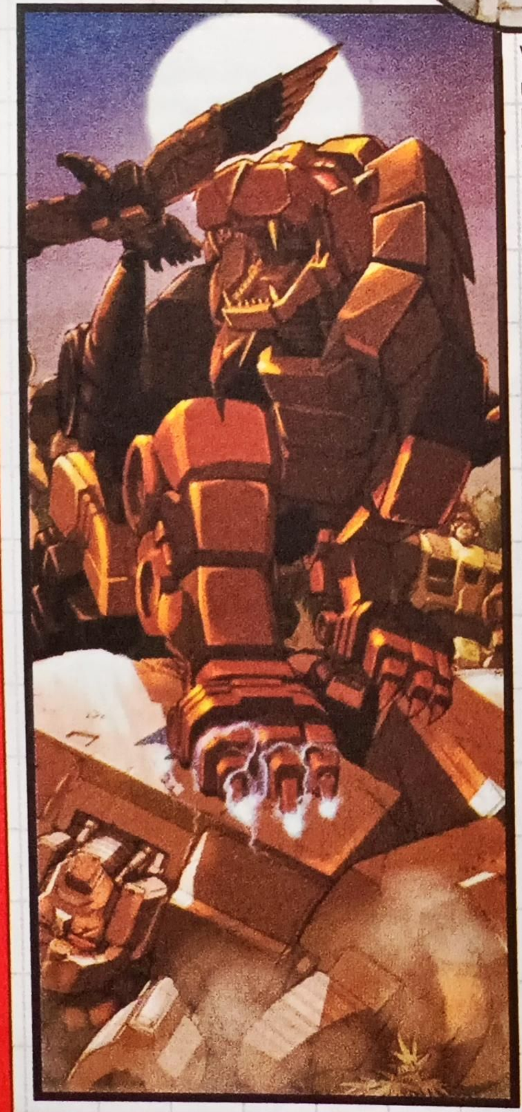
Transformers: Victory mungkin tidak memiliki kisah yang semenarik Masterforce. Pertarungan klasik antara kubu Cybertron dan Destron sangat mewarnai kisahnya. Namun, Victory memiliki desain mecha terutama konsep gattai mecha yang lebih keren dibandingkan para pendahulunya. Setting cerita mengambil tempat di tahun 2025. Cybertron saat itu dipimpin oleh Star Saber, pendekar Cybertron terkuat yang juga bergelar pendekar pedang terkuat di seluruh galaksi. Ia bergabung dengan Space Defence Force yang dibentuk oleh manusia bumi untuk memerangi ancaman makhluk asing, terutama para Destron yang dipimpin oleh Deathsaurus. Destron ingin kembali ke bumi dengan tujuan untuk mengambil energi di bumi. Di bumi, Star Saber sempat mengadopsi seorang anak bumi bernama Jan, yang orang tuanya tewas saat terjadinya serangan Destron di sebuah stasiun luar angkasa. Teknologi yang digunakan kedua kubu cukup unik, Cybertron memiliki kekuatan Brainmaster, di mana para Transformers kini berubah menjadi isi dari tubuh dan kepala tubuh transtector mereka. Sedangkan Destron memiliki kekuatan Breastforce, di mana bagian tubuh mereka bisa berubah menjadi mecha berbentuk binatang dan senjata untuk membantu aksi mereka. Brain vs Breast? Sepertinya ada pesan feminis di sini....^_^.



Di pertengahan kisah, Super God Ginrai muncul kembali, namun kali ini ia terluka parah dan mendapatkan tubuh baru sebagai Victory Leo. Bersama Star Saber, Victory Leo mampu bergabung untuk membentuk formasi robot Victory Saber untuk menghadapi kekuatan Deathsaurus.

Transformers: Zone

Transformers: Zone adalah OVA berdurasi 30 menit. Walaupun pada awalnya ada 5 episode yang direncanakan, hingga saat ini belum juga dibuat lanjutannya, rupanya karena popularitas Transformers yang tergeser oleh seri Yuusha. Zone bercerita tentang kemunculan makhluk nebula bernama Violenjiger yang membangkitkan sembilan Destron terkuat termasuk Overlord dan Black Zarak dan memimpin mereka untuk mencari Zodiac Power yang terdapat dalam beberapa permata yang tersebar di beberapa planet. Bahkan, untuk mendapatkan sebuah permata, para Destron telah menghancurkan sebuah planet tempat kakak beradik Kain dan Emusa berasal. Victory Saber muncul kembali sebagai tokoh utama, akan tetapi dalam serangan Destron, kali ini ia terluka parah dan kemudian meminta temannya Dai Atlas, pemimpin dari para Micromaster memimpin Cybertron dalam mempertahankan bumi yang menjadi target Violenjiger dan para Destron.



TV MAGAZINE ERA
(1990 – 1992)

Mungkin pengaruh merosotnya kepopuleran Transformers di Amerika juga ikut mempengaruhi kepopuleran Transformers di Jepang. Lanjutan dari kisah Transformers Zone hanya bisa diikuti dari cerita bergambar yang dimuat dalam majalah TV Magazine (Terebi Magajin). Tak lama kemudian di tahun 1991, majalah ini menghadirkan kisah **Transformers Battlestars: Return of Convoy**. Dalam kisah ini diceritakan bangkitnya Convoy kembali dengan inkarnasi Star Convoy yang menggunakan Zone Energy. Di lain pihak, kekuatan jahat baru yaitu Dark Nova membangkitkan Megatron menjadi Super Megatron. Sekali lagi Convoy beserta Sky Garry dan Grandus beserta para Micromasters harus menghentikan ancaman Megatron baru beserta sekutunya ini. Di tahun 1992, majalah TV Magazine kembali menghadirkan kisah Transformers dalam Transformers: Operation Combination. Kisah ini menceritakan tentang Battle Gaea dari kelompok Destron yang mencoba untuk kembali mengacaukan kedamaian di bumi. Guard City dari Cybertron kemudian memimpin para Micromaster Combiner untuk menghalau Battle Gaea.

GENERATION 2

Sementara itu di Amerika, Transformers harus berjuang untuk kembali memikat hati para fans. Marvel Comics yang saat itu masih memegang lisensi Transformers merilis seri komik **Transformers Generation 2**. Serial ini kemudian dikenal dengan nama **The Dark Design**, julukan yang masuk akal mengingat di dalamnya terdapat kisah yang lebih gelap dan desain yang lebih kasar dari sebelumnya. Hasbro selaku pemegang lisensi merchandise hanya melakukan rilis ulang beserta melakukan proses repaint terhadap produk mainan terdahulu, hingga pihak Takara merilis produk Generation 2 mereka sendiri yang kemudian dirilis juga oleh Hasbro. Generation 2 versi Takara hanya bisa ditemukan dalam *manga* (dengan kualitas cerita dan grafis yang lebih baik dari versi Marvel) yang hanya bisa didapatkan apabila kita membeli mainannya dan manga pendek yang dirilis di Bon! Comics. Mungkin kualitas produk mainan Generation 2 tidak sebagus Generation One (Diaclone dan Microman), akan tetapi kita boleh berbangga hati karena pada produk mainan ini tertera cap "**Made in Indonesia**."

UNLEASH THE BEAST!!

(1997)

Setelah Generation 2 tidak mampu mencapai puncak kepopuleran dan penjualan produk. Maka serial Generation 2 pun hilang, hingga pada tahun 1996 serial Transformers dibangkitkan kembali dengan konsep baru menggunakan balutan animasi CG melalui **Beast Wars**! Transformers kali ini mengambil wujud mecha organik yang mampu berubah menjadi hewan-hewan yang ada di muka bumi. Persetruan klasik pun terjadi antara kelompok Maximal di bawah pimpinan Optimus Primal dan Predacons di bawah pimpinan Megatron, di belantara hutan bumi jutaan tahun yang lalu. Sebagai catatan, para Transformers dalam Beast Wars bukan para Transformers yang kita kenal dalam generasi sebelumnya. Mereka mengambil setting di sebuah dunia paralel. Cerita pun kemudian berlanjut pada season keduanya yaitu **Beast Wars Metals**, dimana para Transformers ini berevolusi kembali kepada kodratnya yaitu mekanik. Pada sebuah episode, para Transformers Beast Wars ini bertemu dengan Transformers Generation One yang 'tertidur'. Pada season 3 di alur Beast Machines studio Mainframe mengambil alih dan menceritakan tentang upaya para Maximal untuk kembali menuju Cybertron. Ternyata jebakan sudah menanti. Megatron memiliki tubuh mesin baru dan memiliki sejumlah pasukan mecha. Di akhir cerita Planet Cybertron kemudian berubah menjadi planet yang hijau.

Apakah ada versi Jepang dari Beast Wars? Ternyata ada! Bahkan beberapa seri Beast Wars baru dirilis dalam format *anime cell*. Selain itu, banyak *action figure* Beast Wars versi *anime* yang dirilis. Akan tetapi kepopuleran Beast Wars tidak terlalu bertahan lama. Bagaimana hal tersebut bisa terjadi? Nantikan di MechaFreak berikutnya...

(Dee Dee)

THE SOCIETY FOR THE STUDY OF MODERN VISUAL CULTURE

GENSHIKEN

institut teknologi bandung

Setelah melewati berbagai sesi kuliah yang melelahkan di kampus, rasanya tidak ada yang lebih asyik daripada hang out bareng teman-teman yang kompak dan sehobi. Nah, ada sekelompok teman-teman kita dari Institut Teknologi Bandung yang memiliki suatu Unit Kegiatan Mahasiswa yang unik dan sangat menarik, yaitu **Genshiken**, yang merupakan kependekan dari: "*Gendai Shikaku Bunka Kenkyuukai*", yang berarti "Kelompok Studi Budaya Visual Modern". Sebagian dari kalian pasti merasa pernah membaca atau menonton *anime/manga* yang berjudul sama. Ya, unit ITB ini mengambil namanya dari judul *anime/manga* tersebut karena dirasa cukup mewakili keadaan dalam komunitasnya. Kru Advance beruntung sekali karena mendapat kesempatan untuk menghadiri salah satu kegiatan Genshiken beberapa waktu lalu. Ingin tahu bagaimana serunya Genshiken?

Sejak tahun 2005 Genshiken berdiri sebagai suatu perkumpulan yang aktif dan terorganisir, walau demikian, para anggotanya masih mengharapkan satu hal, yaitu pengadaan tempat yang dikhususkan sebagai 'markas' Genshiken. Untuk mewadahi minat yang berbeda-beda dari masing-masing anggotanya, Genshiken mempunyai struktur keanggotaan yang fleksibel dan terdiri dari beberapa divisi. Divisi-divisi ini memiliki agenda kegiatan, topik, serta pengkhususan yang berbeda , namun tetap terkoordinasi sebagai satu keluarga besar. Saat ini Genshiken diketuai oleh Diky Ramdhani.

Salah satu divisi andalan dari Genshiken adalah divisi litbang yang membawahi *fansub team. Fansub team* Genshiken yang menamakan dirinya **[Anime-RG]** adalah divisi yang mengkhususkan dirinya pada kegiatan '*fansubbing*', atau yang biasa dikenal dengan kegiatan 'menerjemahkan' *anime*, *manga*, dan drama Jepang khususnya, ke dalam bahasa Inggris dan juga Indonesia. Proyek mereka yang paling baru dan sudah sangat populer di seluruh dunia yaitu proyek fansub untuk *anime* berjudul 'Venus Versus Virus'. Selain fansub *anime*, mereka juga mentranslasikan beberapa judul *manga*, contohnya Busou Renkin karya Nobuhiro Watsuki.

Selain *fansub team*, divisi litbang juga membawahi Sub Divisi Kreatif (SDK) yang mengkhususkan diri pada hobi, riset dan pengembangan kreatifitas anggota, contohnya pembuatan Visual Novel yaitu game semi-interaktif yang populer di Jepang. Contoh Visual Novel Jepang adalah AIR dan Fate/Stay Night. Kru Advance sangat kagum ketika divisi ini memperlihatkan karya mereka yang berjudul **'K.D.'** Ceritanya tentang Mahasiswa yang harus bertarung demi mendapatkan makan malam", hanya itu… ^_^. Kita hanya bisa berharap moga-moga mereka segera merilisnya untuk publik.

Masuk ITB artinya harus melewati ujian masuk dulu, dong! Nah, coba kamu ikuti ujian masuk **ITokuB**, alias Institut Tokusatsu Bandung, yang berfokus di dunia *live-action* dan *tokusatsu*. Untungnya kami diperbolehkan untuk memberi sedikit bocoran soal ujiannya. Ya, salah satu soal ujian masuknya kira-kira berbunyi demikian:
"Nama tokoh yang berubah menjadi Another Agito dalam serial Kamen Rider Agito adalah:
a. Yuusuke Godai b. Kaoru Kino
c. Makoto Hikawa d. Shouichi Tsugami"
kalau kamu merasa bisa menjawab pertanyaan itu dan yang lainnya, kamu mungkin dapat diterima di ITokuB loh!

Divisi **HaroHaro Bandung** (HHB) juga memiliki keunikannya sendiri. Divisi *fans club* ini mengkhususkan diri pada musik pop Jepang, yaitu grup super-idol Hello!Project (yang terdiri dari beberapa subgroup seperti Morning Musume, Berryz Koubou, dan soloist seperti Matsuura Aya, Gotou Maki). Yang paling unik adalah bahwa untuk bergabung dengan divisi ini, ada serangkaian ujian praktek yang harus kamu lewati. Awalnya terlihat mudah, yaitu menyukai dan mengetahui seluk-beluk Hello!Project , tetapi sampai tahap ujian berikutnya, cukup banyak yang gugur. Ingin tahu apa saja yang diuji? Eh... lebih baik tidak saya beritahukan di sini.. ^_^

Penasaran kan, darimana seluruh anggota mendapatkan materi *anime*, *manga*, *toku*, dan J-pop? Setelah diselidiki, ternyata ada satu divisi yang bersibuk-ria mencari dan mengumpulkan seluruh bahan tersebut. Tersebutlah divisi *resource* yang sebagian besar anggotanya merangkap anggota divisi lain. Baru-baru ini, divisi *resource* membuat terobosan dengan melakukan *upgrade* pada *storage* Genshiken hingga totalnya mencapai 2,1 Terrabyte lebih! (1 Terrabyte = 1024 Gigabyte). Mereka jugalah yang melakukan modifikasi dan perawatan rutin pada server dan website Genshiken.

Di luar divisi kegiatan, ada juga divisi-divisi wajib seperti humas dan rumah tangga, yang turut membantu kelancaran seluruh kegiatan dan organisasi Genshiken. Nah, kita sekarang tahu bahwa Genshiken-ITB merupakan suatu unit kegiatan yang luar biasa asyik, bukan? Demikian juga pendapat para Kru Advance yang sudah sempat bertamu.. ^_^ Terima kasih banyak kepada teman-teman anggota Genshiken, terutama saudara Edho dari divisi Litbang dan saudara Natsir dari divisi Humas. Maju terus Genshiken!

KODOMO NO HI

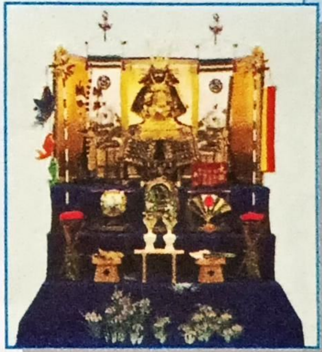
Kodomo no Hi (Hari Anak-anak) dirayakan setiap tanggal 5 Mei. Hari raya ini biasa juga dikenal sebagai **Festival Koinobori**. Pada hari tersebut, di Jepang, bendera ikan koi – yang dikenal dengan sebutan **Tango no Sekku** atau **Sekku no Shobu** yang melambangkan harapan kesehatan dan kemakmuran – dikibarkan, khususnya di rumah-rumah yang memiliki anak laki-laki.

Istilah Tango no Sekku mulai digunakan sekitar 200-300 tahun yang lalu di daratan Cina, dimana pada saat itu Dinasti Chu berkuasa. Pada masa itu, ada seorang perdana menteri yang sangat bijaksana dan dicintai rakyatnya, bernama Qul Yuan. Sayangnya, Qul Yuan difitnah dan akhirnya diusir dari negaranya. Setelah itu, Qul Yuan memutuskan untuk bunuh diri dengan cara terjun ke sungai. Rakyat yang mendengar kabar tersebut segera menaiki perahu sambil menabuh genderang dan menebarkan nasi kepal yang dibungkus daun bambu di sungai. Hal ini bertujuan agar jasad Qul Yuan tidak dimakan oleh ikan-ikan. Sejak saat itu, ritual ini dilakukan setiap tahun. Tetapi semakin lama, ritual untuk memperingati kematian Qul Yuan ini tidak lagi dilakukan. Ritual ini diubah menjadi ritual selamatan bagi kemajuan dan perdamaian negara.

Saat kekuasaan Dinasti Wei, sekitar tahun 200-an di Cina, Raja menetapkan tanggal 5 Mei sebagai hari Kemajuan dan Perdamaian negara. Upacara semacam ini ikut masuk ke Jepang para zaman Nara (710-794M). Di Jepang, perayaan ini ditambahkan dengan tradisi minum sake yang dicampur rumput obat.

Pada zaman Heian (794-1185M), anak-anak sering membuat topi kertas yang dihiasi dengan daun shogu. Tradisi ini juga berlangsung setiap tanggal 5 Mei. Di zaman Muromachi (1333-1568M), keluarga ksatria memiliki kebiasaan mengibarkan bendera di tiang bambu. Kedua tradisi ini kemudian berkembang melengkapi perayaan Koinobori yang sudah ada. Di zaman Edo (1600-1868M), perayaan tanggal 5 Mei ini menjadi sangat penting dan daun Shogu menjadi simbol kebanggaan dan kekuatan diri. Pada perayaan tersebut, para ksatria akan berkumpul di benteng untuk merayakan Kodomo no Hi. Di rumah para ksatria tersebut dipajang boneka-boneka ksatria, dengan harapan agar anak-anak mereka nantinya juga akan menjadi kuat seperti ksatria. Kebiasaan mengibarkan bendera Koinobori juga masih ada pada masa ini. Bendera ikan tersebut dibuat berdasarkan legenda Cina tentang ikan koi yang berenang naik melawan arus air terjun kemudian menjadi naga. Masyarakat mengibarkan bendera koi dengan harapan agar anak-anak mereka tumbuh kuat dan sehat seperti ikan koi.

Pada zaman sekarang, kebiasaan-kebiasaan tersebut masih terus berlangsung pada setiap perayaan Kodomo no Hi. Setiap tanggal 5 Mei, rumah-rumah akan mengibarkan bendera ikan koi berwarna-warni, seperti warna hitam, merah, biru, atau hijau. Biasanya bendera-bendera itu disusun mulai dari yang paling besar. Ikan yang paling besar berwarna hitam diibaratkan ayah yang tegar dan kuat. Koi berwarna merah melambangkan musim panas dan api, yang menjadi simbol kepandaian. Koi biru melambangkan musim semi dan pohon, yang juga melambangkan pertumbuhan anak yang aktif. Ketiga Koinobori tersebut merupakan simbol perdamaian, kehidupan, kecerdasan, dan pertumbuhan. Koinobori juga melambangkan keluarga yang sejahtera. Dibawah ketiga bendera ikan tersebut biasanya dipasangkan juga bendera lima warna.



Selain mengibarkan Koinobori, di dalam rumah juga dipajang ***Kabuto*** (pelindung kepala para samurai). *Kabuto* adalah simbol pelindung keluarga, khususnya simbol pelindung anak laki-laki dari kesialan. Di dalam rumah juga dipajang boneka-boneka ksatria seperti Kintaro dan Momotaro. Boneka-boneka tersebut dipajang sebagai simbol harapan agar anak yang ada dalam keluarga tersebut tumbuh menjadi anak yang sehat, kuat, dan berani.

Ada sajian khusus pada perayaan Kodomo no Hi ini. Di rumah, anak-anak akan menyantap chimaki, yaitu nasi dicampur bumbu-bumbu tertentu yang dibungkus dengan daun bambu. Selain itu, juga tersedia ***kashiwa-mochi***, yaitu kue beras yang berisi kacang manis dan dibungkus dengan daun *oak*. Kashiwa-mochi juga merupakan simbol kekuatan. Selain itu, bunga Iris yang mekar pada masa tersebut, diletakkan di rumah dengan tujuan menghalau setan atau roh jahat.

NIPPON 日本クラブ CLUB

Article by: **NIPPON CLUB**

Website : www.nipponclub.net

"IT is Groovy"

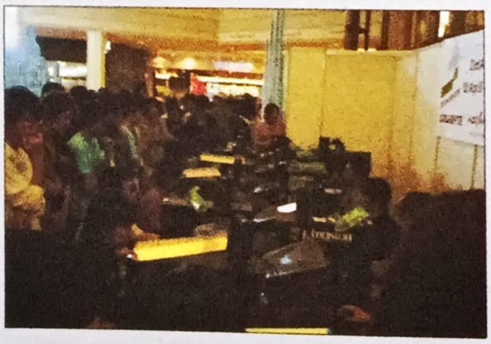
10-15 April 2007
Centre Atrium Mall Taman Anggrek

Mengikuti perkembangan IT sekarang ini sudah menjadi gaya hidup masyarakat Indonesia. Hal ini menginspirasikan **BNCC** (Bina Nusantara Computer Club), salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa berbasis IT di Universitas Bina Nusantara untuk menyelenggarakan Bion 2007 di Center Atrium Mall Taman Anggrek. Event ini merupakan kali ke empat setelah sebelumnya BNCC menyelenggarakan pameran di Mall Ciputra. Acara yang bernuansa perkotaan IT ini bertemakan **"IT is Groovy"** .

Jauh dari bayangan selama ini mengenai acara IT, pameran ini dikemas dengan unik karena area pameran ini dilengkapi dengan *café*, *free* akses internet via hotspot dan *special performance* dari Souljah, Soulvibe, dan Abdul. Selain itu, pameran ini pun dimeriahkan dengan *fashion show*, band performance serta dance. Setiap harinya di pameran ini dibagikan katalog yang dapat ditukarkan dengan souvenir gratis di stand BNCC. Souvenir juga gratis dibagikan pada saat games di acara panggung Bion 2007. Sungguh sebuah pameran yang menarik, bukan?

"IT is Groovy" diadakan selama 6 hari dari hari Selasa, 10 April 2007 sampai dengan Minggu, 15 April 2007, di Center Atrium Mall Taman Anggrek. Pamerannya sendiri berlangsung dari pukul 10.00 WIB sampai 22.00 WIB.

Sesuai dengan konsep utamanya, yaitu suatu pameran IT, maka area pameran ini dipenuhi oleh stand-stand exhibitor. Diantaranya adalah stand Logitech selaku sponsor utama, stand Axioo, Toshiba, Advance, Gigabyte, ASUS, eStore, AOC, HP, dan juga tidak ketinggalan Stand BNCC selaku panitia penyelenggara.



Bagi anda para gamers, pada pameran Bion 2007 juga menampilkan **DotA competition Open Tournament 5 on 5** dengan total *prize* IDR 14,000,000.

Hari pertama (10/04). IT Exhibition ini terlihat cukup ramai dikunjungi untuk ukuran hari biasa. Para pengunjung terlihat lalu-lalang di area pameran, ada yang mengunjungi stand, ada pula yang menonton acara panggung yang dimulai sekitar pk. 17.40. Secara resmi, BION 2007 dibuka pada Pk.18.05 oleh Julianti, Ketua Panitia BION 2007, setelah sebelumnya ada pula kata sambutan yang disampaikan oleh Prof. Dr. Geraldus Pollar, M.App. Sc selaku Rektor Universitas Bina Nusantara. Acara pembukaan ini berlangsung cukup ramai. Banyak acara panggung yang ditampilkan, diantaranya beberapa lagu pembukaan yang dibawakan oleh Dewandaru Percussion, *dance* dari Stamanara, selain itu juga ada banyak games berhadiah menarik yang diberikan oleh para MC kepada para pengunjung pameran tersebut. Pertandingan dotA juga sudah dimulai hari ini dimana ada 8 *team* yang bertanding di penyisihan tahap pertama.

Hari kedua (11/04). Pengunjung bisa menikmati acara panggung yaitu musik saxophone dari Totok Sugiarto, serta *modern dance* dari Sevalizies, Citra Pesona serta Stamaholic sambil berbelanja di stand-stand yang ada. Pada hari ini turnamen dotA dimulai dari pk.11.00-pk.20.00 dimana diadakan 7 kali pertandingan penyisihan yang sangat seru memperebutkan total hadial 14 juta rupiah. Selain itu juga beberapa exhibitor juga ikut meramaikan acara panggung dengan memperkenalkan produk-produk unggulannya serta menampilkan berbagai macam games

berhadiah souvenir menarik bagi para pengunjung.

Hari ketiga (12/04). Acara panggung yang disajikan bagi para pengunjung berupa 3 atraksi *modern dance* dari Citra Pesona dan Gcru. Pada hari ini diadakan lelang notebook dengan harga murah yang dilakukan Toshiba. Pengunjung juga bisa mengikuti berbagai macam games seru berhadiah souvenir menarik dari para exhibitor yang ada.

Hari keempat (13/04). Acara panggung dimulai cukup awal yaitu Pk.14.35, menampilkan band-band jazz ibukota yang terkenal, seperti Endah & Rhesa, Canta band, serta Soulblend. Lagu-lagu jazz yang dibawakan benar-benar membuat para pengunjung makin menikmati IT exhibition ini. Tidak ketinggalan juga *modern dance* yang dibawakan oleh Easy Sweet, dancer-dancer yang masih sangat belia juga berbakat. Sponsor juga ikut meramaikan suasana event ini dengan memberikan quiz serta permainan berhadiah menarik bagi para pengunjung sambil memperkenalkan produk terbarunya.

Hari kelima (14/04). Acara panggung juga dimulai lebih awal dengan iringan saxophone dari Totok Sugiarto, diikuti pula dengan band-band ibukota lainnya seperti Brush Section, Jazzyphonic, serta Abdul diselingi dengan *Modern Dance* dari Da Fabulous. Seperti hari-hari sebelumnya, MC juga memberikan berbagai macam kuis berhadiah menarik bagi para pengunjung IT Exhibition ini.

Hari keenam (15/04). Acara panggung dimulai pk. 13.15 dengan opening dari MC, diikuti dengan *fashion show* spektakuler oleh Bunka School of Fashion, diikuti dengan MD dari Da Fabulous serta lagu-lagu jazz yang dibawakan oleh Soulvibe dan Souljah. Selain dimeriahkan oleh lelang yang di adakan oleh Logitech, pada malam ini juga diumumkan pemenang grandprice utama BION 2007, yaitu speaker Logitech Z5300 yang disponsori oleh Logitech selaku sponsor utama BION 2007. Tidak ketinggalan juga pengumuman pemenang DotA competition yang berhadiah total Rp. 14.000.000,00 yang dimenangkan oleh XcN setelah melalui pertandingan yang seru melawan team azr.scy. Acara Penutupan ini berlangsung sangat meriah pengunjung pun banyak yang datang.

Secara keseluruhan, event ini berlangsung sangat baik. Pengunjung terlihat sangat antusias berkunjung ke stand-stand di event ini, acara panggung juga sangat menarik dan cukup bervariasi. Dalam pameran ini semua pengunjung yang datang dijamin tidak akan pulang dengan tangan kosong karena di pameran ini dibagikan banyak free souvenir yang menarik. Dengan alunan jazz serta *dance* maupun band yang menarik, para pengunjung menjadi tidak bosan dan terlihat cukup menikmati berjalan-jalan serta berbelanja di stand yang ada, apalagi dengan adanya doorprize harian, grandprize utama serta games-games menarik yang dipersembahkan para sponsor. Nah, jadi untuk kamu yang suka dengan Dunia IT , di Bion 2007 ini kamu bisa melihat berbagai barang HiTech yang keren dan menggiurkan banget loch! Buat kamu yang belum sempet dateng kemaren jangan sedih dulu karena tahun depan BION 2008 akan hadir kembali dengan konsep-konsep dan acara yang berbeda dan tentunya lebih seru donk...

Well, wait and see at BION 2008..

(Junny & Haris)

HAYATE NO GOTOKU

HAYATE NO GOTOKU

FORMAT: Manga

AUDIENCE: 15+ Teenagers

10 volumes so far

MANGA PUBLISHER
Shogakukan

GENRE
Comedy, Romance, Shounen

OFFICIAL SITE
http://www.websunday.net/rensai/set_hayate.htm

REVIEWED BY: *Joe*

Dalam dunia fantasi ala *manga* atau *anime*, Jepang dipenuhi rumah-rumah megah dan mewah tempat orang-orang super kaya tinggal. *Mansion-mansion* ini umumnya bergaya Eropa, memiliki kebun sangat luas, ditinggali hewan eksotis (atau magis bahkan), dan tentu saja, pelayan-pelayan. Mana ada *mansion* gaya *anime* yang tidak dipenuhi *maid*, atau setidaknya mempekerjakan seorang *butler*? Dan di manga mana pula (errr… kecuali Emma mungkin…) ada seorang pelayan rumah yang pekerjaan dan kehidupannya "normal"?

Jadi, sesuai dengan tradisi di atas, ulasan manga kali ini menampilkan kisah petualangan seorang *butler* – seorang *Combat Butler* tepatnya – yang penuh dengan aksi heboh, komedi konyol, dan drama romansa manis…

A Butler is Born

Ayasaki Hayate, seperti tak sedikit siswa SMU lainnya, cukup disibukkan oleh *part-time-job*-nya. Tapi pekerjaan sampingan sebagai kurir bersepeda ini tidak ia ambil untuk sekedar menambah uang jajan, pengalaman atau sekedar mengisi waktu luang. Tidak, ia bekerja karena wejangan dari Santa Klaus yang datang padanya dalam sebuah mimpi…

Let me explain… Kehidupan Hayate bisa dibilang cukup… sulit. Ayahnya adalah pengangguran tak jelas, sedangkan ibunya pejudi kelas berat yang bahkan tak pernah mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Pada suatu ketika, Hayate bermimpi bertemu Santa Klaus yang tak mau memberinya hadiah. Kenapa? Karena Hayate miskin! Tapi Santa Klaus kemudian berkata "Mereka yang tidak bekerja, tak dapat makan. Raihlah apa yang kau mau dengan kekuatanmu sendiri. Tapi percayalah, orang yang tekun dan seriuslah yang akan tertawa pada akhirnya. Tapi tetap saja, aku tak akan memberikan hadiah untukmu." Dengan tentu saja mengesampingkan kalimat terakhir tadi, Hayate akhirnya memutuskan untuk bekerja.

Tapi suatu hari ia dipecat dari pekerjaannya sebagai kurir sepeda. Ia berbohong mengenai usianya agar dapat bekerja, dan bosnya akhirnya mengetahui hal ini. Bagaimana sang bos bisa tahu? Orang tua Hayate-lah yang datang dan memberitahukan hal ini… dan sekaligus mengambil gaji terakhir Hayate! Hayate bergegas pulang hanya untuk menemukan sisa gajinya (yang tadinya ¥17.000, sekitar Rp. 1.360.000,-) kini tinggal ¥12 (kurang dari Rp. 1000,-). Tak hanya itu, orang tuanya ternyata juga meninggalkan "hadiah" Natal untuk Hayate. Ternyata orang tuanya berhutang sebesar ¥156.804.000 (lebih dari Rp. 12,5 milyar!) kepada yakuza. Kini mereka "menghadiahkan" hutang ini kepada Hayate. Tepatnya, mereka menjual organ-organ Hayate kepada yakuza.

Dalam keputusasaannya, Hayate memutuskan

Original artwork of Kenjiro Hata. HAYATE NO GOTOKU - February 2005 © 2005 Shogakukan

untuk menjadi seorang kriminal. Dan kebetulan, di malam Natal yang dingin itu, ia bertemu seorang gadis kecil sendirian di taman. "Culik dan minta tebusan!" begitulah rencana Hayate. Tapi yang terjadi adalah Hayate malah menolong gadis tadi! Dan ketika ia akhirnya menyatakan maksudnya untuk menculik gadis tadi, pilihan kata-katanya menyebabkan sang gadis, yang btw namanya adalah Nagi, mengira Hayate baru saja menyatakan cintanya (itulah sebabnya di redaksi majalah ada yang namanya "editor", untuk menghindari kata-kata yang ambigu… ^^)

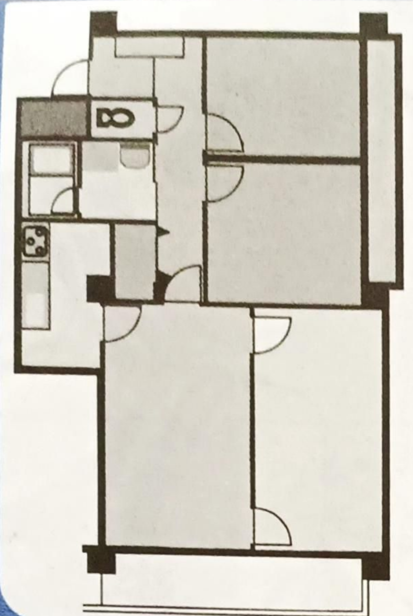
Belum sempat benar-benar menyadari apa yang terjadi, Nagi malah diculik oleh penculik "betulan". Hayate, dalam usaha untuk menebus niat jahatnya, berusaha menyelamatkan si gadis. Di sini diperlihatkan dengan jelas bagaimana nantinya Hayate akan menjadi seorang "*combat butler*". Ia berhasil mendahului mobil yang melaju dengan kecepatan 80 km/jam, dan masih sempat bisa berdiri setelah ditabrak mobil tadi (yang notabene belum melambat). Sebagai ungkapan terima kasih karena telah diselamatkan (lagi) oleh Hayate, Nagi, **Sanzenin Nagi** tepatnya, mengangkatnya menjadi - apalagi kalau bukan - *butler* di rumah tangga Sanzenin.

Not an Ordinary Butler

Maka dimulailah petualangan baru **Hayate**, dengan pekerjaan baru dan kehidupan baru. Bahkan, majikan barunya, Nagi, membayarkan hutang Hayate. Dan kini, Hayate bekerja agar suatu hari dapat melunasi kebaikan Nagi (walaupun tentu saja bukan hanya ini alasannya…) Seperti layaknya seorang *butler*, Hayate mulai mengurusi pekerjaan rumah tangga di *mansion* Sanzenin. Walaupun berhubung jumlah pelayan di sana relatif sangat kecil (selain Hayate hanya ada **Maria**, seorang *maid* dan **Klaus**, *butler* kepala), maka bukannya mengkoordinir pekerjaan rumah tangga, ia benar-benar melakukannya sendiri.

Tapi di samping tugas-tugas rutin dan "normal" seperti bersih-bersih atau mengantarkan kotak makan siang Nagi yang tertinggal di rumah, Hayate juga dihadapkan dengan tantangan-tantangan yang tidak lazim. Menghadapi harimau ganas, bertempur melawan mecha-mecha "jahat", dan bertarung dengan butler lain. Tampaknya, di dunia **Hayate no Gotoku**, butler kawakan tidak hanya harus cekatan di rumah, tapi sekaligus dituntut memiliki kemampuan bertarung tinggi.

ECHI WA IKENAI TOMOIMASU: Walaupun ada, fanservice di Hayate no Gotoku boleh dibilang minimal...



A Butler's Dream

Suatu hari, ketika sedang terjadi perdebatan sengit mengenai masa depan Hayate, Maria akhirnya bertanya langsung kepada Hayate; apakah yang menjadi mimpinya untuk masa depan? Jawabannya singkat, padat, dan jelas: ia ingin memiliki sebuah **3LDK**! 3LDK? Yup, tipe rumah dengan 3 kamar tidur, dan satu ruangan besar yang berfungsi sebagai ruang tamu, ruang makan, sekaligus dapur. Tipe rumah "ideal" bagi kebanyakan keluarga Jepang. Cukup realis ya?

Bahkan, hampir semua *butler* top memiliki *hisatsu waza* masing-masing. *Wacky? Definitely!*

Belum lagi, Hayate yang cenderung dipandang rendah, telah... errr... "memikat" (*for lack of a better word*) hati Nagi, dan, sejalan dengan karirnya, gadis-gadis lain juga. Di satu pihak, ia memang pernah (dikira) mengungkapkan perasaannya kepada Nagi. Di lain pihak, hidup bersama Nagi, baik sebagai pribadi maupun dalam posisinya sebagai *butler*, cukup penuh "cobaan". Apalagi mengingat Nagi cukup keras kepala, apalagi soal mengakui kesalahannya sendiri. Belum lagi, bukan hanya Nagi seorang yang mulai menumbuhkan perasaan terhadap Hayate.

Jadi, di antara sibuk dengan pekerjaan rumah tangga, melawan mecha yang mengamuk, melayani tantangan *butler* lain dan sekolah, Hayate masih harus menghadapi hubungan tarik-ulur-nya dengan Nagi, dan "godaan" dari gadis-gadis lainnya. *It seems that life, for our young butler, has just gotten a lot more interesting...* ^^

The Butler, The Maid and The Master

Hayate Ayasaki

Umur : 16 tahun
Tanggal lahir : 11 November
Golongan darah : A
Tinggi : 168 cm
Berat : 57 kg
(dengan persentase lemak tubuh di bawah 10%)

Hayate adalah "Hero" dari kisah ini, walaupun terkadang ia juga menjadi "heroine"-nya (yang ini tidak akan di-*spoil* di sini... ^^) Seperti telah disinggung sebelumnya, Hayate selalu bermain dalam "*God mode*", alias ia kebal terhadap apa pun. Belum lagi kemampuan tempurnya cukup tinggi, didukung kecepatannya yang tidak manusiawi, dan keahliannya menggunakan senjata. Yup, Hayate benar-benar seorang "combat butler". Sayangnya, praktis semua orang yang melihatnya berkomentar bahwa ia tampak "miskin". Namun, tidak sedikit juga yang simpatik terhadapnya, bahkan mulai benar-benar menyukainya.

Nagi Sanzenin

Umur : 13 tahun
Tanggal lahir : 3 Desember
Golongan darah : AB
Tinggi : 138 cm
Berat : 29 kg

Sebagai pewaris tunggal kekayaan keluarga Sanzenin, kemampuan finasial Nagi cukup kuat. Tapi, Nagi juga adalah seorang *Otaku* berat (*manga*, *anime* maupun *game*), dan berusaha menggambar dan menulis *manga*nya sendiri... *with little success*. Ada satu hal yang paling menggambarkan perangai Nagi:

tak mau kalah dan tak pernah akan mengakui kesalahan, apalagi sampai minta maaf... Tidak hanya itu, ia juga sangat takut gelap (yang tentu saja tidak akan pernah diakuinya). Saat ini, kesibukan barunya adalah berusaha mendekati Hayate.

Maria

Umur : 17 tahun
Tanggal lahir : 24 Desember
Golongan darah : 0
Tinggi : 158 cm (terkesan tinggi karena seringkali terlihat di samping Nagi)
Weight : 42 kg

Jika ada satu orang yang benar-benar bertanggung jawab dan disegani di rumah tangga Sanzenin, Maria-lah orangnya. Ditakuti bahkan oleh para *bodyguard* Sanzenin, Maria melambangkan kedamaian dan keteraturan dalam dunia Hayate no Gotoku yang demikian *chaotic*; sekaligus sebagai satu-satunya yang akan

▶ *WELCOME TO THE WORLD OF HAYATE NO GOTOKU: ...yang penuh karakter unik dan parodi konyol...* ^^

membereskan puing-puing setelah pertarungan-pertarungan yang terjadi. Bagi Nagi, Maria adalah figur ibu dan kakak yang tak pernah dimilikinya. Gadis manis yang (sebenarnya) tenang dan pendiam ini juga adalah satu-satunya yang benar-benar mengerti hubungan Hayate – Nagi.

Others Who Join The Fun

Tama – Seekor harimau putih peliharaan Nagi yang loyal dan berani, dan entah kenapa ditemukan di Afrika. Kepada Hayate (dan hanya kepada Hayate) terungkap bahwa kucing besar ini ternyata bisa bicara.

Klaus (Seishirou Kurausu) – *Butler* kepala di rumah tangga Sanzenin yang sesekali muncul. Salah satu penentang utama diterimanya Hayate di rumah tangga Sanzenin.

Sakuya Aizawa – Teman Nagi yang juga super-kaya, super-ribut, dan super-tak-pernah-mau-mengakui-kalau-berbuat-salah.

Isugi Saginomiya – Satu lagi teman Nagi yang super-kaya, tetapi cenderung pendiam, dan agak "lamban". Gadis cilik yang selalu terlihat memakia kimono ini juga adalah satu-satunya yang bisa mengerti, dan sekaligus menyukai, *manga* buatan Nagi.

Wataru Tachibana – Resminya dia adalah tunangan Nagi, walaupun keduanya praktis saling benci. Belum lagi, sementara Nagi menyukai Hayate, Wataru benar-benar menyukai Isugi, dan sempat membenci Hayate karena merebut perhatian Isugi.

...dan tentunya masih banyak tokoh lainnya. Mulai dari teman sekolah Nagi, *butler* dan *maid* dari anak-anak super kaya lainnya, kakek Nagi (yang sebenarnya memiliki peran cukup besar tetapi jarang muncul), sampai mecha-mecha (*Yup, you heard right – mechas!*) yang akan menjadi lawan Hayate.

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: 15+ Teenagers

Versi *manga* Hayate no Gotoku menampilkan cukup banyak adegan kekerasan. Walaupun konteksnya humoris, kekerasan tetap saja kekerasan. Belum lagi, ada cukup banyak referensi "dewasa" yang disinggung. Alhasil, *manga* Hayate no Gotoku sebaiknya dikonsumsi oleh kalangan remaja ke atas.

Parodies Galore

Kisah Hayate no Gotoku, baik *manga* maupun *anime*-nya dipenuhi parodi dari serial-serial lainnya. Suatu kali ketika menyerang Tama, Hayate tampak melayang di udara dengan tiga bilah pedang di masing-masing tangan, ala Ciel dari Shingetsutan Tsukihime. Hayate juga pernah menggunakan persenjataan Kerberos/Cerberus dari Jin-Roh. Ketika hendak mengeluarkan serangan dalam sebuah pertandingan kendo, Hayate juga "hampir" mengucapkan "Hiten Mitsurugi Ryu" (© Rurouni Kenshin... ^^) Bahkan, "Double Headed Snake" dari Breakshot pun muncul di sini... Di opening-sequence *anime*-nya, adegan pertama menampilkan Hayate berhadapan dengan 3 mecha, yang walaupun hanya tampil sebagai siluet, tak diragukan lagi adalah: Gundam RX-78, Tetsujin 28 dan Convoy dari Transformers. Garis bawahnya, pembaca/penonton yang jeli akan menemukan lusinan referensi atau parodi judul-judul *anime*/*manga* lainnya. *Happy hunting*!

End Notes

Jadi apa yang ditawarkan Hayate no Gotoku? Berbagai kejadian lucu, aksi yang seru sekaligus konyol, pertarungan gila, dipadu dengan cerita romansa yang menggemaskan dan manis. Dan tak lupa, parodi, parodi dan parodi. Jadi, jika Anda perlu bacaan untuk mengusir kesepian dan mengundang tawa, Hayate no Gotoku amat sangat disarankan. (P.S.: jangan lewatkan juga *anime*-nya... ^^)

A Butler's Anime

Sejak 1 April yang lalu **Hayate no Gotoku** telah diangkat menjadi *anime*. Di bawah arahan Keiichiro Kawaguchi, petualangan epik dan drama Hayate no Gotoku dapat kita saksikan di layar kaca. Walaupun tampaknya tidak akan banyak melenceng dari *manga*-nya, dan tak kalah konyol juga, versi anime Hayate no Gotoku harus berhadapan dengan realita; mayoritas adegan kekerasan disensor (secara humoris tentunya), dan kehidupan bejat orang tua Hayate juga "diperhalus".

Anyway, all in all, judul *anime* ini cukup menjanjikan, jadi tunggu ulasannya di Advance!

ADVANCE IRO - IRO

GENRE
Parody, Satire, Situational Comedy

OFFICIAL SITE
http://www.pvponline.com

REVIEWED BY: JOE

WEB COMICS

FORMAT: TV Series

AUDIENCE: 15+ Teenagers

- Images available for download at the official site -

ILLUSTRATIONS BY:
Scott R. Kurtz
1998-2007

PvP ONLINE
a webcomic success story

SCOTT AND THE PVP GANG: Mari masuk dalam petualangan gila seorang komikus, dan sebuah tim redaksi majalah... Sounds familiar?

INTRODUCTION

Jika berbicara tentang komik, bayangan pertama yang mungkin muncul di benak kita adalah buku komik, *manga*, atau bahkan serial komik di koran-koran. Tapi komik ternyata bukan sesuatu yang asing juga di internet. Seluruh komik Garfield misalnya, dapat kita temui di situs resminya. Dan kemudian ada pula *webcomics* atau *online comics*, komik-komik yang metode distribusi utamanya (dan terkadang satu-satunya) adalah internet.

Walaupun banyak *webcomic* tampil seperti layaknya komik 'biasa', banyak juga artis *webcomic* yang benar-benar memanfaatkan media digital yang bebas dari keterbatasan kertas dan tinta, sampai muncul konsep '*infinite canvas*', kanvas tak terbatas. **debian5** misalnya, membuat **'When I Am King'**, yang gambarnya terkadang sangat panjang, dan terkadang menginkorporasikan animasi 3D. Ada pula **Mark Fiore**, yang seringkali membuat komik Flash yang tidak hanya dianimasikan, tetapi juga interaktif.

Bagi mayoritas komikus online, pembuatan dan distribusi materi mereka merupakan hobi yang harus ditopang dengan penghasilan dari sumber lain. *Hosting* komik di internet seringkali membutuhkan biaya dan manajemen waktu yang lumayan intensif. Ada juga yang berhasil mendapatkan sponsor, atau menggunakan sistem pemasangan iklan untuk membantu menjaga eksistensi komiknya. Bagaimanapun juga, tetap ada yang bisa menjadikan 'komikus online' sebagai mata pencaharian utamanya, ditambah pekerjaan-pekerjaan sampingan yang berhubungan; misalnya: menerbitkan dan menjual komiknya dalam bentuk buku, menjual *merchandise* komiknya, atau bekerja paruh waktu di *production house* komik besar.

Selain urusan dana, manajemen dan artistik, seorang komikus online juga harus mempertimbangkan pasarannya, atau lebih tepatnya: komunitas pembaca. Seperti layaknya semua website, sukses atau tidaknya situs *webcomic* sebagian besar tergantung pada komunitas pengunjungnya. Maka kebanyakan situs *webcomic* biasanya juga disertai fitur-fitur seperti forum dan blog komikusnya. Para komikus online sendiri juga seringkali datang dan membuka stand, atau bahkan tampil sebagai bintang tamu di konvensi-konvensi seputar komik, *anime* dan *manga* (Yup, *anime* dan *manga*). Ada juga yang mengambil jalan yang lebih.... tidak biasa, misalnya mengajak pembaca-pembacanya bergabung dengan *guild* World of Warcraft. *Well, anything to make a buck...*

Kali ini, Advance menampilkan salah satu judul *webcomic*, beserta komikusnya tentu saja, yang boleh dibilang telah menjadi salah satu bukti bahwa *webcomic* bisa sukses, baik sebagai media artistik, maupun sebagai bisnis... **PvP** by **Scott Kurtz**...

Player Versus Player™ is a copyrighted property of *Scott R. Kurtz* / ©IMAGE Comics Group

IT'S A COMIC, ABOUT A MAGAZINE CREW... YUP, A MAGAZINE CREW

PvP, atau **Player vs. Player**, adalah nama sebuah majalah – fiktif tentunya – dan kehidupan tim redaksinya menjadi inti cerita dari *webcomic* dengan judul yang sama. Hmmm, mungkin sebenarnya ini yang menjadi daya tarik utama bagi kami di redaksi majalah Advance: komik tentang kru majalah lain. Dan, ternyata cerita PvP memiliki banyak kesamaan dengan kisah kru Advance sendiri... ^__^

PvP Online dapat diakses di http://www.pvponline.com
Komik-komik sebelumnya, termasuk yang paling awal dari tahun 1998 dapat dilihat di http://www.pvponline.com/article
Jangan lewatkan juga blog Scott Kurtz di http://www.pvponline.com/blog
Dan bagi pemain World of Warcraft, ada *guild* khusus fans PvP: **Panda Attack & Djörk**

Kisah bagaimana tim PvP terbentuk muncul di dalam serial komiknya sendiri, dan tidak akan di-*spoil* di sini. Yang pasti, PvP Online merupakan kumpulan kisah-kisah seputar kru redaksi PvP; dari kejadian sehari-hari baik di kantor maupun di rumah dan keluarga masing-masing, liburan dan pesta hari raya, hubungan antar kru dan perkembangannya, sampai sekedar gurauan singkat.

Pada awalnya, masih jelas terlihat bahwa PvP adalah sebuah komik seputar *gaming*, dan apa yang di Amerika sana dikenal sebagai "*nerd culture*": komik, mania Star Wars dan Star Trek, Role Playing Games (RPG), termasuk PnP (Pen and Paper) RPG, sampai E3 (Electronic Entertainment Expo). Dan tentu saja tak lupa mengenai keseharian para kru PvP.

Lama kelamaan, PvP mulai memuat cerita dan gurauan dari berbagai genre lainnya. Misalnya mengenai hubungan romantis (Jade – Brent dan Francis – Marcy); perbedaan generasi tua dan muda (Francis yang tidak mengerti apa sih bagusnya Pacman yang menjadi sumber obsesi Cole misalnya); teknologi (tema Mac vs. Microsoft vs. Linux seringkali muncul). Bahkan, Scott Kurtz juga sering memasukkan gurauan singkat, satir maupun inuendo seputar politik, rasisme, sampai agama ke dalam komiknya, dan tak lupa ~ blog-nya. Tak heran jika Scott Kurtz kini dianggap sebagai salah satu figur komikus online yang paling kontroversial, dan memang sering dikritik karena pandangannya...

▲ *PVP v.1.0.: Di tahun-tahun awalnya, praktis semua panel PvP berisi "gaming jokes"... Agak susah dimengerti non-gamer memang...*

INFORMATION

Istilah "*breaking the fourth wall*" digunakan dalam film, teater dan komik, ketika tokoh-tokoh di dalamnya "menyadari" atau "mengakui" bahwa mereka ada dalam sebuah cerita fiktif, dan terkadang langsung menyapa penonton/pembaca. Dalam kasus PvP, dengan mengakui bahwa mereka adalah bagian dunia fiktif, para kru PvP digambarkan bisa melakukan berbagai hal fiktif pula, seperti saling menyerang dengan *lightsaber* ala Star Wars atau *railgun* dari Quake, berubah menjadi X-Men, dsb.

Nama Brent Sienna terinspirasi dari nama sebuah warna krayon Crayola: **Burnt sienna**.

INFORMATION

Panda Attack & Djörk,
guild khusus PvP bagi pemain World of Warcraft ini memiliki logo seperti berikut:

Sebelum PvP Online, ada sederetan komik lain karya Scott Kurtz, antara lain:

- **Captain Amazing**; mengenai yaaa, siapa lagi kalau bukan Captain Amazing yang konyol, dan *sidekick*-nya Zippo. Komik ini diterbitkan di koran kampus University of North Texas, NT Daily.
- **It's Elementary**; mengenai staf pengajar di Western Hills Elementary School. Komik ini merupakan prototip dari PvP. Menampilkan Cole sebagai kepala sekolah, Jade sebagai guru musik, Brent sebagai guru seni, Skull (versi manusia) sebagai petugas kebersihan, dan Francis serta Marcy sebagai murid. Sebelum Cole dan Jade diciptakan, peran mereka diisi oleh Scott sendiri dan Angela, istrinya. Bahkan Gwen pun sudah mulai tampil.
- **Samwise**; sebuah online komik seputar dunia Ultima Online. Di sini lah kita pertama mengenal Skull si troll, Moe si ogre, Samwise si penyanyi, dst. Tokoh-tokoh Samwise, komik asli serta berbagai cerita Samwise baru seringkali muncul di PvP.

PvP Calendar:

■ 03 Mei 1998
Komik pertama PvP muncul
■ 13 Juni 1999
PvP versi 2.0 dengan gaya gambar baru dikeluarkan
■ 03 Februari 2003
Format panel 2x2 diganti dengan format 4x1

▲ *OLD AND NEW: Salah satu nasehat terbaik yang dapat kita berikan pada senior kita: "Never play computer games against someone younger than you, unless you enjoy being humiliated!" ^^*

Terlepas dari tema sentralnya, dan *arc-arc* cerita berat seperti perkembangan hubungan Jade dan Brent, ada juga gurauan-gurauan pendek, *running-jokes* atau gaya cerita yang rutin muncul, termasuk didalamnya:

- Para kru bermain game online RPG (MMORPG) bersama, misalnya City of Heroes, dan digambarkan *in-character.*
- Para kru bermain game RPG PnP, biasanya Dungeons & Dragons, dimana salah satu pemain, biasanya Cole, menjadi Dungeon Master, lengkap dengan topi Dungeon Master-nya.
- Ketika "musuh" mereka mulai "menyerang", anggota kru PvP yang bersangkutan terkadang akan berteriak "Khan!!!" (ala Kapten Kirk dalam Star Trek II: Wrath of Khan)
- Ketika pembicaraan mulai menyerempet unsur... errr... *yaoi*, Francis seringkali muncul dari samping panel sambil berkomentar "Gaaaayyyy...."
- Setiap kali kata "Panda" terlihat atau disebut, Brent akan diserang oleh seekor panda raksasa.
- *Guest Strips* – di mana terkadang beberapa komik akan digambar oleh komikus tamu, dengan gaya gambar masing-masing tentunya...
- Ayah Scott akan sesekali tampil untuk menyampaikan "iklan layanan masyarakat", komentar mengenai komik PvP sendiri atau game yang kebetulan sedang dimainkannya.
- "*Breaking the fourth wall*, dan kegilaan yang berlangsung setelahnya, biasanya seputar parodi Star Wars atau X-Men.
- Sketch days, di mana pembaca disuguhi sketsa-sketsa asl ibuatan Scott; baik seputar PvP, karya-karya terdahulunya, atau bahkan tokoh komik lain. Terkadang ditampilkan pula sketsa komikus lain.

Dan masih banyak lagi... Intinya, walaupun selalu tampil *fresh*, dari tahun-ke-tahun, ada suatu gaya yang sangat familiar dan konsisten dalam PvP.

THE PvP CREW

Cole Richards

Cole adalah pimpinan redaksi PvP (bisa dianalogikan dengan Panda D... ^^), dan praktis satu-satunya yang benar-benar giat bekerja. Ia juga adalah anggota redaksi yang terlihat paling normal. Selain itu ia juga sudah berkeluarga, dengan dua orang anak, dan tak lupa seekor anjing basset bernama Kirby. Tentu saja ini bukan berarti Cole tidak pernah ikut serta dalam acara-acara gila redaksi lainnya.

Walaupun terkadang terlihat bermain game di XBox, berpetualang di dunia Ultima Online atau Dungeons & Dragons, dan bahkan ber-*frag* ria di Quake II, Cole merasa paling bahagia di sekitar game-game arcade era tahun 1980an, atau console "purbakala" seperti Atari. Jika gamer generasi "kini" mungkin tidak pernah mengenal judul-judul seperti Sinistar, G.O.R.F., atau bahkan Pac-Man, mereka adalah kenangan paling bahagia bagi Cole.

Brent Sienna

Brent adalah *creative director* di PvP (yaaa,

semacam koordinator artistik seperti KorganoS). Di tahun pertama PvP ia menjadi pacar tetap (walaupun pernah putus selama beberapa waktu) dari Jade. Mantan guru seni sekolah dasar ini juga dikenal karena sinisme dan "keahlian"-nya mencerca orang lain (walaupun harus diakui cara dia mencaci orang, cukup... kreatif).

Ada dua hal yang menjadi obsesi Brent (selain Jade): kopi dan komputer Apple Macintosh (setelah bertobat dari kecanduan Amiga-nya). Selain seringkali terlihat membawa gelas *styrofoam* dari Starbucks ia juga selalu bekerja dengan komputer Macintosh, dan menolak untuk pindah ke PC, apalagi yang berbasis Windows. Selain sering menjadi sumber konflik dengan rekan-rekan kerjanya, obsesi Mac-nya ini juga mendorong Brent mendirikan *the **H**onorable **O**rder of **M**acintosh **O**perators*. Yup, Brent adalah pendiri H.O.M.O.

Jade Fontaine

Ternyata PvP tidak segersang kantor redaksi majalah-majalah tertentu. Jade adalah seorang

kolumnis, sekaligus pacar tetap Brent, dan tak lupa: pecandu email, *online bulletin board* dan chatting, serta maniak MMORPG seperti Everquest dan World of Warcraft. Tampaknya, Jade juga setidaknya menggemari *anime* serta J-*dorama* atau serial televisi lainnya dari Jepang. Jade juga adalah satu-satunya karyawan PvP, selain Cole tentunya, yang bisa agak serius dan bersikap normal... *most of the time that is...*

Francis Ray Ottoman

Anggota termuda, sekaligus yang paling menyebalkan dari tim PvP. Francis benar-benar memenuhi kriteria stereotip seorang *gaming nerd*. Bahkan, ia memutuskan bekerja untuk sebuah majalah video game agar dapat bermain game setiap hari tanpa diusik. Meskipun demikian, obsesinya terhadap

teknologi PC terkini ternyata berguna juga, dan ia diangkat menjadi tech-support untuk kantor PvP. Ingat ya, "obsesi", bukan "keahlian". Francis dan PC-nya bisa diibaratkan Gollum dan The One Ring... Serius...

Selain game komputer, Francis juga telah mulai "diracuni" oleh pesona game console, *anime*, dan seorang gadis, Marcy a.k.a. Devilfish, mantan saingan Quake 3 Arena-nya yang kemudian menjadi pacarnya... kurang lebih...

Skull

Skull adalah seorang (atau "seekor" ya?) troll. Yup, seekor troll dari dunia Ultima Online, yang – seperti tercantum di atas – datang dari komik Samwise. Dan berbeda dengan troll versi Lord of the Rings misalnya, Skull bisa dibilang sangat "lovable". Walaupun pada awalnya, termasuk di Samwise, Skull agak lebih tegas dan dewasa, bahkan suka bermain Quake II, lama kelamaan Skull menjadi lebih kekanak-kanakan, agak 'lemot' bahkan, dan seringkali menjadi bulan-bulanan Brent. Sebagai mahkluk mitologis, Skull hanya butuh perhatian dari orang-orang di sekitarnya. Dan tampaknya ia tidak pernah kekurangan...

Btw, satu lagi obsesi Skull: Pokemon!

Secara teknis, semua troll, bersifat *gender-neutral*, bukan cowok, cewek juga tidak. Dalam kasus Skull, yang cenderung tampak adalah sisi maskulinnya, dan ia juga selalu diacu sebagai "*he*". Tambah lagi, Skull juga terkadang berkencan dengan Sonya, yang tampak tak peduli bahwa Skull, walaupun seorang *gentleman*, secara teknis bukan seorang "*man*".

Robbie and Jase

Cole mempertahankan kedua teman sekolahnya yang super pemalas ini terutama karena kasihan, walaupun posisi "resmi" mereka adalah *reviewer* game olahraga. Dan memang, kedua mahkluk ini biasanya dapat ditemui sedang duduk di sofa mereka, bermain game olahraga sambil makan pizza, dan, mengutip perkataan mereka sendiri: *turning beer into pee*. Keduanya sempat bekerja di EA Sports, dan "menciptakan" genre game manajer. Mereja juga sempat ditransformasi oleh saingan Cole (lihat di bawah) menjadi karyawan teladan. Suatu hari, Robbie memenangkan lotere nasional, dan kini ia tinggal bersama Jase di sebuah mansion mewah, dilayani oleh seorang butler bernama "Butler".

Marcy Weisnewsky

Marcy pertama kali muncul sebagai **Devilfish**, musuh bebuyutan Francis dalam turnamen Quake. Setelah akhirnya bertemu, ternyata keduanya mulai saling menyukai... dan akhirnya berpacaran, walaupun hubungan keduanya cenderung berombang-ambing. Setelah beberapa lama Marcy diterima sebagai pekerja magang di PvP. Cewek yang satu ini ternyata penggemar *anime*, terutama Sailor Moon, dan bisa dibilang console-gamer terkuat di PvP.

Max Powers

Max adalah saingan dan musuh besar Cole sejak jaman SMP. Dan kini, ia bahkan hadir sebagai produser majalah Powerplay, saingan berat PvP. Lebih parahnya lagi, Powerplay akhirnya ber-merger dengan PvP dalam rangka menyelamatkan PvP dari kebangkrutan. Walaupun selalu digambarkan sebagai tokoh jahat, satu-satunya "dosa" Max adalah sikap super narsisnya.

AND THE REST OF THE CAST ...

Tentu saja banyak karakter lain yang tampil dalam serial PvP, beberapa diantaranya adalah:

Miranda Fontaine – adik Jade yang selalu berusaha menggoda semua pria di sebelumnya.

Scratch Fury: Destroyer of Worlds – kucing Skull yang tak sengaja diubah menjadi jenius, dan kini berencana mendominasi dunia.

Reggie Dixon – teman Brent yang buta, dan sangat vokal menentang gerakan political-correctness.

Sonya Powers – Adik Max, sekaligus pacar Skull.

Gwen Dawson – produser radio kawan Sonya, yang ternyata tertarik terhadap Jade... Yup, *yuri*...

Dan tentu saja, masih banyak lagi... Termasuk ayah Scott, si Panda, dst. Untuk lengkapnya, baca komiknya... ^_^

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: 15+ Teenagers

Walaupun bisa dibilang komik kartun ringan, PvP Online cukup sarat materi yang, walaupun tidak selalu kontroversial, perlu disikapi secara dewasa. Referensi-referensi politik, rasisme, agama, dan seksual cukup sering muncul. Di luar itu, penggunaan kata kasar dan adegan kekerasan juga seringkali muncul. Sekali lagi, tidak ada yang benar-benar negatif dari PvP, tapi ada baiknya dibatasi untuk kalangan pembaca yang lebih mature.

◀ *SUPERHERO GALLERY: Berhubung Scott Kurtz, dan seluruh tim PvP adalah penggemar komik, jangan heran jika Anda menemukan berbagai parodi dan artwork superhero dalam PvP Online...*

Copyright by TOEI. GO GO SENTAI BOUKENGER © 2006

BOUKENGER

FORMAT: Movies

AUDIENCE: ALL Everyone

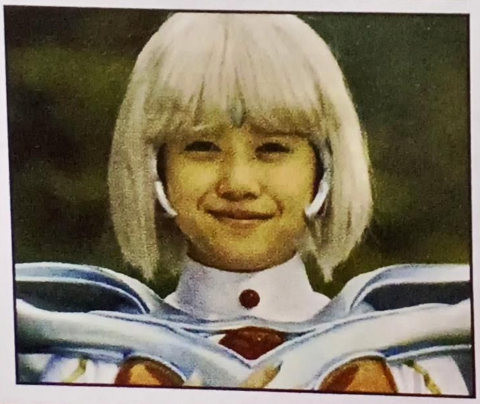
49 Episodes

Production by TOEI

GENRE
Tokusatsu

OFFICIAL SITE
http://www.toei.co.jp/tv/boukenger

REVIEWED BY: *Dee Dee*



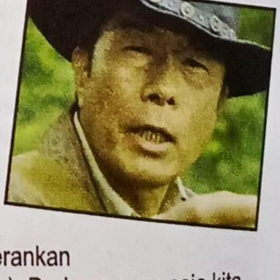
GOGO SENTAI BOUKENGER
Saikyo no Precious

Tak terasa kita sudah sampai pada klimaks kisah Gogo Sentai Boukenger setelah kita mengenal mereka di Advance vol.4 yang lalu. Boukenger kini akan mengakhiri petualangan mereka dalam memburu harta karun Precious di bulan Maret 2007. Sebelum aksi mereka akan digantikan oleh Gekiranger, ada baiknya kita melihat kembali pada aksi para Boukenger pada film layar lebar mereka ***Gogo Sentai Boukenger: Saikyo No Precious*** *dan juga perkembangan terakhir mereka*

Saikyo No Precious

Bagaimana sih kalau liburan kamu diganggu oleh tugas penting untuk menyelamatkan dunia? Setidaknya kamu bukan Boukenger yang harus merelakan libur musim panas mereka terusik oleh munculnya sebuah gunung di tengah kota. Kita tidak sedang bicara tentang film Volcano kan? Yup! Dari gunung tersebut muncul sesosok gadis manis bernama **Muse** (diperankan oleh **Nanase Hoshii**) yang mencari orang terkuat di muka bumi untuk menjaga sebuah *precious* yang ia yakini sebagai peninggalan kebudayaan mereka.

Tentu saja bukan hanya Boukenger saja yang tertarik untuk mendapatkan Precious itu, para *negative syndicates* juga tidak mau diam berpangku tangan begitu saja untuk menguasai Precious tersebut. Selain itu terdapat pula seorang pemburu makhluk misterius legendaris yang tertarik dengan *Precious* yang satu ini yaitu **Akashi Koichi** (diperankan oleh **Yasuaki Kurata**). Dari namanya saja kita sudah bisa mengetahui bahwa pemburu senior ini ternyata adalah ayah dari **Akashi Satoru** sang **Bouken Red**.



Apa yang terjadi sebenarnya? Ternyata ada udang di balik batu dari kejadian aneh ini. Dalam upaya pencarian Precious ini, Satoru kehilangan rekan-rekannya satu persatu karena jebakan yang telah dipasang sebelumnya. Satoru pun bersama ayahnya yang tersisa, mereka saling bersaing.

Sementara itu para *Negative Syndicates* juga terlibat pertarungan satu sama lain mereka adalah **Godom**, **Jaryu** dan **Dark Shadow**. Sementara itu, tampaknya kelompok **Quester** punya agenda sendiri. Quester Gai dan Rei malah berhadapan dengan Bouken Silver. Muse yang manis itu ternyata memiliki wujud asli sebagai **Hyde Zone**, *alien* yang bertujuan untuk mencari kode genetik makhluk terkuat yang ada di bumi untuk memenuhi ambisinya yaitu menjadi yang terkuat di seantero jagad. Dengan memancing Boukenger dan para *Negative Sydicates*, Hyde Zone bermaksud untuk mencari kekuatan tersebut.

Pertarungan klimaks pun tidak dapat dihindari lagi. Formasi baru dari Gogo Vehicle pun diperkenalkan di sini, Gogo Vehicle #6 sampai #10 akhirnya benar-benar ditunjukkan bisa bergabung membentuk formasi robot Daitanken. Sementara itu Hyde Zone yang terdesak bergabung dengan pesawat ruang angkasa miliknya yaitu **Sting Rose**. Ternyata Sting Rose adalah sebuah Precious dengan hazzard level yang tak terhingga. Apa yang akan terjadi kemudian? Tentunya kalian semua harus menyaksikan sendiri pertempuran ini dalam Gogo Sentai Boukenger The Movie: Saikyo No Precious.

WHAT's NEW in BOUKENGER?

Pada Advance edisi 4 yang lalu, kita sudah berkenalan dengan lima anggota Boukenger dan juga para Gogo Vehicle. Kita sudah mengenal **Satoru Akashi**, **Masumi Inou**, **Sota Mogami**, **Natsuki Mamiya** dan **Sakura Nishihori**, para Boukenger yang tergabung dalam organisasi SGS (Search Guard Successor). Masing-masing dari mereka memiliki keinginan untuk memperoleh harta yang paling berharga, yaitu petualangan yang tak terlupakan dalam hidup mereka. Dalam mencapai impian ini, dibawah bimbingan **Mister Voice** dan **Makino-*sensei***, para Boukenger mengemban misi mengumpulkan Precious, harta berharga yang memiliki kekuatan dahsyat (*Hazzard Level*) agar tidak jatuh ke tangan-tangan jahat, terutama oleh para *Negative Syndicates* Godom, Jaryuu dan Dark Shadow. Dalam aksi petualangan mereka, Boukenger diperlengkapi dengan kendaraan **super Gogo Vehicle** yang mampu berubah menjadi formasi **Robot Daibouken**.

Kali ini kita akan melihat perkembangan terakhir yang diperoleh penulis seputar dunia petualangan Boukenger yang kini telah mencapai klimaks dan akan mengakhiri petualangan mereka di akhir bulan Februari ini.

Mabayuki Boukensha Bouken Silver

Eiji Takaoka (diperankan oleh **Masayuki Deai**) adalah anggota keenam dari Boukenger. Berbeda dengan kelima rekannya yang berubah menggunakan *Accellular*, Eiji berubah dengan menggunakan *Gogo Changer* untuk menjadi **Bouken Silver**. Eiji merupakan keturunan dari keluarga Takaoka yang bertugas untuk menyegel kekuatan siluman *Ashu*. Eiji sendiri sangat membenci para *Ashu* yang dianggapnya telah merenggut nyawa ayahnya, karena itu ia tidak terlalu peduli dengan keberadaan *Precious*. Rupanya Eiji memiliki darah *Ashu* dalam tubuhnya, hal ini disebabkan karena ibunya adalah seorang *Ashu*. Eiji yang memiliki hobby (yang aneh) memakan sayur-sayuran mentah ini memiliki sifat sombong dan arogan. Sifatnya ini membuatnya bersitegang dengan Masumi Inou, sang Bouken Black.

Sebagai Bouken Silver, Eiji memiliki senjata Saga Sniper. Pistol laser yang dapat menembakkan serangan Saga Strike ini mampu berubah menjadi tongkat Saga Spear yang bisa digunakan sebagai pendeteksi selain untuk melakukan serangan Saga Slash. Jika Bouken Silver memaksimalkan kekuatan Pararel Engine ia mampu melakukan serangan Sniper Gattling menggunakan Saga Sniper.

Fasilitas lain yang bisa dinikmati oleh Eiji sebagai Bouken Silver adalah ia mampu mengontrol tiga Gogo Vehicle sekaligus, karena Eiji dipersiapkan untuk mengemban misi SGS Rescue. Mereka adalah Gogo Fire, Gogo Aider dan juga Gogo Police. Ketiganya menggunakan kekuatan *Neo Pararel Engine* untuk mengimban gi kekuatan *Godom Engine* yang digunakan para Quester. Ketiga Gogo Vehicle ini bisa membentuk formasi **Kinkyu Gogo Gattai Siren Builder**.

Cho Gogo Gattai Super Daibouken!

Super Daibouken adalah formasi robot lanjutan yang menggabungkan Gogo Vehicle # 1 sampai dengan # 9. Pada formasi Super Daibouken ini, kecepatan Boukenger bertambah dengan bantuan Gogo Mixer dan Gogo Crane. Dalam Formasi ini Super Daibouken dapat melakukan serangan Cannonball Head dan Double Arm Crash sebagai serangan terkuat mereka.

Kyukyoku Gogo Gattai Ultimate Daibouken!

Kehadiran Gogo vehicle ke-10, yaitu Gogo Jet menyempurnakan penggabungan kesepuluh Gogo Vehicle dengan menggunakan sumber tenaga baru yaitu Neo Parallel Engine yang bisa dimaksimalkan dengan Over Top-Gear In. Dalam formasi ini **Ultimate Daibouken** mampu melakukan serangan Variable Typhoon dan melakukan serangan tembakan laser dari kekuatan Neo Parallel Engine `yaitu Ultimate Blaster. Ultimate Daibouken juga memiliki kemampuan untuk merubah formasi bersama Gogo Aider dan Gogo Police milik Bouken Silver untuk membentuk formasi Ultimate Formation Aider an Police.

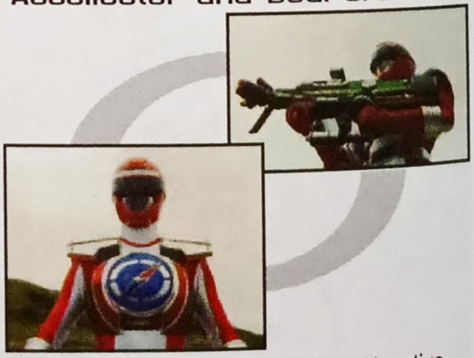
Daikenjin Zvern (Zuuban)

Daikenjin Zvern merupakan sebuah *Precious* "The Golden Sword" yang ditemukan oleh Boukenger di reruntuhan Lemuria. Ternyata *precious* berbentuk pedang ini mampu berubah menjadi golem seukuran manusia yang disebut sebagai **Saken Mode**. Keistimewaan dari Zvern adalah ia pun mampu merubah dirinya menjadi seukuran dengan Dai Bouken. Bersama Ultimate Daibouken, Zvern membantu Boukenger dalam bentuk Saga Sword Mode dan melakukan serangan Dai Seiken Giri.

Daivoyager

Daivoyager adalah formasi gabungan dari Gogo Vehicle terbaru milik Boukenger. Dibandingkan dengan Gogo Vehicle sebelumnya, Gogo Vehicle kali ini memiliki bentuk yang lebih besar dan lebih berat. Mereka adalah Gogo Commander, Gogo Carrier, Gogo Fighter, Gogo Attacker dan Gogo Loader. Selain membentuk formasi robot kelima Gogo Vehicle yang memiliki nomer seri 14 sampai 18 ini mampu pula berubah menjadi formasi kendaraan penjelajah super yaitu Gogo Voyager.

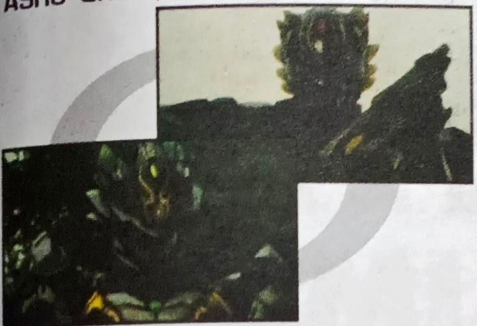
Accellector and Dual Crusher



Dalam menghadapi para Negative Syndicates yang makin kuat, SGS mengembangkan baju tempur *Accellector*. Baju tempur ini digunakan untuk menahan kekuatan

dari senjata Bouken Arms Dual Crusher yang memiliki daya dorong yang sangat luar biasa. Senjata Dual Crusher sendiri dibuat berdasarkan kekuatan Parallel Engine dari Gogo Vehicle Drill dan Mixer. Untuk mengefektifkan serangan Combination Crusher yang berasal dari senjata ini, diperlukan kekuatan lima Boukenger. *Accelletor* yang dikenakan oleh Bouken Red ini juga memanfaatkan kekuatan dari precious Salamander no Uroko sebagai sumber tenaga.

Ashu and Quester



Ashu merupakan bentuk ras baru yang berasal dari evolusi manusia. Mereka juga memiliki kekuatan yang luar biasa namun memiliki sifat yang brutal dan kejam. Akan tetapi ras siluman ini kemudian berhasil disegel oleh manusia yang diyakini merupakan nenek moyang Eiji. Para *Ashu* yang tersisia kemudian mencari cermin *Hyakki Kagami* untuk membebaskan rekan-rekan mereka yang lain. Mereka ini adalah **Gai**, **Hyoga** dan **Rei**. Kemudian ketiganya pun berhasil dikalahkan oleh Boukenger. Namun, Gai dan Rei berhasil diselamatkan oleh Gaja dari Godom. Mereka berdua diberi tubuh baru dengan kekuatan Godom Engine dan malih rupa menjadi Quester. Mereka juga memiliki kemampuan untuk menolak kekuatan Parallel Engine milik Boukenger. Awalnya para Quester ini dipersiapkan oleh Gaja untuk menghadapi Boukenger. Tetapi sebaliknya, mereka malah mencuri teknologi Quester Robo yang dikembangkan Gaja untuk kepentingan mereka sendiri. Dengan kekuatan ini mereka kemudian menjadikan diri mereka bagian dari Negative Syndicates berikut yang memaksa Makino-sensei mengembangkan Neo-Parallel Engine untuk menghadapi mereka.

BOUKENGER VS SUPER SENTAI

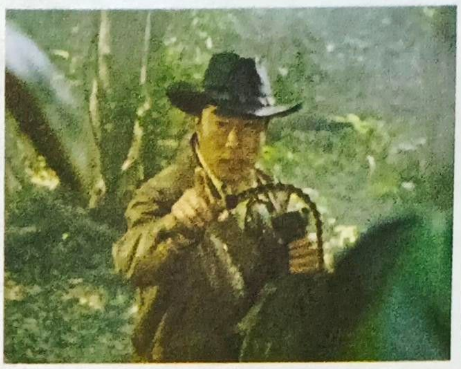
Penampilan Boukenger bertepatan dengan perayaan 30th Super Sentai series. Dimulai dari episode 3, terdapat sesi 30th Super Sentai Encylopedia, di mana kita diajak bernostalgia dengan serial Super Sentai sebelumnya, dari tahun 1974 yaitu Himitsu Sentai Goranger hingga tahun 2005 yang diwakili oleh Mahou Sentai Magiranger. Untuk menutup perayaan ini dibuat sebuah movie special Boukenger yaitu **Gogo Sentai Boukenger vs Super Sentai**. Dalam movie special ini diceritakan kekuatan jahat baru yaitu **Toki no Majin Chronos** berhasil menculik para Boukenger. Ia juga menggunakan Godom engine milik Gaja untuk membangkitkan para penjahat dari serial super sentai sebelumnya yaitu **Flappy Joe**, **Duches Org Tsuetsue**, dan **Meemy**. Hanya Eiji seorang yang tersisa. Seorang ksatria merah, **Aka Red** kemudian menyarankan Eiji untuk mencari beberapa orang untuk membantu menyelamatkan para Boukenger. Mereka adalah **Tsubasa Ozu**, Magi Yellow dari Magiranger; **Tetsu**, Deka Break dari Dekaranger; **Asuka Ono**, Abare Black dari Abaranger dan **Nanami Nono**, Hurricane Blue dari Hurricanger. Sementara itu para Boukenger yang dikirim ke dimensi lain bertemu dengan **Hikaru**, sang Magi Shine dari Magiranger bersama pelayannya Smokey. Rumor juga menyebutkan bahwa Gao Red, Hurricane Red, Abare Red, Deka Red dan Magi Red juga akan muncul selain formasi baru Daivoyager yaitu Burning Legend Daivoyager.

Jika rumor tersebut benar, sangat disayangkan hanya ada enam Red Ranger yang dimunculkan mengingat pada Hyakuu Jyu Sentai Gaoranger vs Super Sentai, ada 25 Red Ranger dan mecha mereka yang dimunculkan.

POWER RANGERS: OPERATION OVERDRIVE

Versi Power Rangers dari Boukenger akan segera mengudara di seluruh Amerika bulan Februari 2007 yang disiarkan oleh Toon Disney's Jetix dan ABC Kids dengan judul **Power Rangers: Operation Overdrive**. Seri Power Rangers kali ini juga betepatan dengan perayaan 15th Power Rangers. Kali ini petualangan Power Rangers akan bercerita tentang pencarian harta karun yang diawali dengan mencari tujuh permata dari Corona Aurora yang berasal dari Afrika. Penemu Corona Aurora tidak lain adalah seorang multi-milyuner yang juga merupakan arkeolog ternama. Dengan kekayaan dan ilmu pengetahuan yang dimilikinya, ia membentuk sebuah tim elite pencari harta karun yaitu Operation Overdrive Power Rangers. Apakah petualangan para Power Rangers kali ini akan lebih seru dibanding petualangan para Power Rangers?

TRIVIA: Who is Yasuaki Kurata?



Tahukah kamu tentang pemeran Akashi Koichi ayah Satoru, yaitu Yasuaki Kurata? Beliau adalah aktor senior Jepang sekaligus artis bela diri kelas dunia. Beliau juga banyak berlaga di beberapa film laga seperti Fist of Legend bersama Jet Lee. Beliau pun juga mendirikan Kurata Action Club yang melatih banyak stuntman untuk film-film laga. Kemampuan laga beliau juga berkat pengalamannya yang ditimba ketika bermain dalam film-film Bruce Lee dan Jackie Chan. Suatu kehormatan bagi para pemeran Boukenger yang masih belia untuk beradu akting bersama aktor senior legendaris Jepang ini.

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: ALL Everyone

Boukenger adalah tontonan yang relatif aman bagi anak-anak. Orang tua hanya perlu memberikan pengertian bahwa aksi-aksi Boukenger hanya dilakukan oleh para profesional. Orang tua juga perlu mengawasi pengeluaran uang, apabila anak-anak mereka ingin memiliki mainan Gogo Vehicle # 1 - # 10.

ADVANCE REVIEW

GENRE
Magic, Fantasy, Romance

OFFICIAL SITE
http://www.zero-tsukaima.com/index.html

REVIEWED BY: KORGANOS

ZERO NO TSUKAIMA

FORMAT: Light Novel

AUDIENCE: 15+ Teenagers

1st season: 13 episodes
2nd season: TBA

ANIMATION PRODUCTION
J.C. Staff / GENCO

Chiba TV / KBS Kyoto
2006-2007

ZERO NO TSUKAIMA

2nd part: the novel, 2nd season, and the PS2 game

THE NOVEL SERIES

Pada Advance edisi yang lalu, kita telah membahas serial *anime* **Zero no Tsukaima**. Dan seperti janji saya, kini kita akan mengintip isi dari novel karangan **Noboru Yamaguchi** yang menjadi mendasari cerita *anime* tersebut. Ketika Media Factory pertama kali menerbitkan novel ini, sambutan yang didapatkannya cukup mengejutkan. Dan tidak butuh waktu lama bagi novel ZnT ini untuk naik ke peringkat 4 dari 10 judul novel paling laris di Jepang, mengikuti kesuksesan Suzumiya Haruhi no Yuutsu di peringkat pertama.

Alur cerita yang sejauh ini sudah diungkapkan di dalam *anime*nya dapat kita temukan di novel buku ke-1 hingga ke-3. Dalam buku-buku selanjutnya, kisah epik ini kemudian dilanjutkan lebih jauh. Pada akhir kisah penyerangan pertama Reconquistadors (Wardes/Waldo dan aliansinya), kerajaan-kerajaan di Halkeginia mulai mengalami keguncangan, terutama karena Albion, salah satu kerajaan paling berpengaruh di sana telah jatuh ke tangan para Reconquistadors. Melihat akan datangnya ancaman yang lebih besar dari Albion, **Henrietta** menugaskan **Saito** untuk memimpin sebagian pasukan Tristain untuk mendatangi kerajaan Galia dan mengajukan kerjasama, sedangkan **Louise** menuju Germania.

Tak lama sesudah itu, terjadi perang besar berkepanjangan antar negara-negara di Halkeginia yang mencapai puncaknya saat pasukan gabunganTristania mencapai gerbang Londonium, ibukota negara Albion. Pada saat itu, pasukan Tristania berhasil mendesak pasukan Albion hingga ke dalam kota. Tanpa disangka, **Sheffield**, pemimpin Reconquistadors yang menduduki Albion, menggunakan cara licik yaitu meracuni air kota sehingga pasukan Tristain yang meminum air tersebut berbalik pihak dan menyerang Tristain. Saito yang memimpin sekelompok pasukan kecil yang masih tersisa terpaksa melawan 70.000 pasukan gabungan Albion-Tristain sendirian. Insiden ini dikenal sebagai perang '70.000 melawan 1' yang berakhir dengan kemenangan pihak Tristain, namun Saito terluka parah dan kehilangan kesadarannya. Bukan hanya itu, ia juga kehilangan kekuatan Gandalfrnya.

Keadaan semakin buruk karena kerajaan Galia merasa dirinya lebih berkuasa daripada Tristain dan Germania. Untuk mendinginkan situasi, diadakan sebuah gala dansa tahunan di Tristain yang disebut 'Sleipnir's Dance Promenade' yang menjadi sumber masalah baru bagi hubungan Louise-Saito.

THE FAMILY: Cattelya dan Eleonora, dua orang ini akan kita temui di season ke-2 anime Zero no Tsukaima. Siapakah mereka? Dan akankah cerita di season ke-2 nya menjadi semakin seru dan menarik?

Anime artwork by *Masahiro Fujii*
Novel Illustrations by *Eiji Usatsuka*
ZERO NO TSUKAIMA
© J.C.Staff / GENCO

(dengan sangat menyesal, tidak akan saya ceritakan di sini, karena ini merupakan spoiler yang sangat dahsyat!). Di sini juga kita akan menyaksikan kerenggangan hubungan Saito-Tabitha, bahkan sampai-sampai, **Tabitha** mengancam akan membunuh Saito pada pertemuan mereka yang berikutnya. Ada apakah gerangan? Dan secara sangat mengejutkan, dalam buku ke-10, Noboru Yamaguchi membuat sebuah cerita pendek yang berpusat pada Tabitha, yang disebut dengan '**Tabitha Gaiden**'. Dalam Tabitha Gaiden, kita akan dibawa ke masa lalu Tabitha, dan kisah-kisah kesehariannya, yang terkadang mengundang senyum. Dalam Tabitha Gaiden, wujud asli Sylphid (familiar Tabitha yang berupa naga) juga ditunjukkan.

Jadi, sudah bisa dibayangkan, kan, bagaimana serunya *season* ke-2 *anime* Zero no Tsukaima nanti? Kita hanya bisa berharap adaptasi dari cerita novelnya dibuat semirip mungkin dan dibuat dengan konsistensi kualitas animasi yang setara, atau bahkan melebihi season pertamanya. Bagi kalian yang penasaran, langsung saja baca novelnya yang kini sudah beredar hingga buku ke-11.

TABITHA & SYLPH: *Banyak yang mengira cewek berambut biru yang tinggi itu kakak Tabitha. Tapi kalian akan lebih bingung lagi kalau mendengarnya memanggil Tabitha dengan sebutan 'onee-chan'. Sebenarnya dia adalah wujud lain dari Syphid.*

THE 2nd SEASON

Well, setelah menonton *season* pertamanya, pasti banyak yang kita semua harapkan di *season* ke-2 nya. Antara lain mungkin berlanjutnya hubungan Saito-Louise, dan semakin peliknya cinta segi banyak dengan Henrietta, Siesta, Tabitha, Kirche, dan karakter-karakter baru yang akan bermunculan. Oh, jangan khawatir,... Guiche juga kembali punya peran penting di season ke-2 nya nanti. Sedikit bocoran: ia akan mendapat gelar Undine Knight karena jasa-jasanya. Wow, ternyata si *playboy* bisa juga bertindak sebagai pahlawan ya? ^_^

Animasinya akan tetap dipegang oleh studio J.C.Staff yang telah berhasil membuktikan bahwa mereka mampu mempertahankan kualitas animasi yang konstan sepanjang season pertamanya. Desain karakter masih dipegang oleh *Masahiro Fujii*. Yup, betul, jadi ini juga merupakan ralat kesalahan pengetikan nama desainer karakternya pada edisi lalu. Gomenasai~ -_-'

ZERO NO TSUKAIMA PS2 GAME:
THE CONCERTO OF THE LITTLE DEVIL AND SPRING BREEZE

小悪魔と春風の協奏曲 **(Koakuma to Harukaze no Kyousoukyoku)**

PS2 memang gudangnya game unik @_@ setidaknya menurut saya... karena akhir-akhir ini, banyak game *dating sim* berkualitas yang muncul, dan sebagian besar tidak dirilis untuk versi PC. Ah, tapi kesampingkan dulu preferensi pribadi... mari kita sama-sama memasuki dunia Halkeginia dari sudut pandang yang 'berbeda'.

Game ini dirilis bulan Februari lalu di Jepang oleh perusahaan Media Factory dan Marvelous Interactive (MMV). Noboru Yamaguchi membuat jalan cerita khusus untuk game ini dengan memasukkan karakter baru bernama **Takanagi Haruna**, seorang gadis berambut hitam keturunan Jepang yang terdampar di Halkeginia. Haruna mengenal Saito dengan baik, dan ia sama sekali tidak keberatan untuk tinggal di Halkeginia. Hal ini berarti saingan yang cukup berarti bagi Louise, dan Siesta tentunya. Dalam game ini, kita bermain sebagai Saito, dan segala keputusan yang diambil menentukan dengan siapa kita akan lebih akrab.

Selain karakter dan jalan cerita yang *fresh*, game ini juga memperkenalkan '*Tsundere System*' yang membuat game ini sangat berbeda dari game *dating sim* pada umumnya. Apabila '*Tsun*' meter Louise terisi penuh, jangan harap ia tersenyum atau bersikap baik pada Saito, sedangkan bila '*deredere*' meter terisi penuh, kamu akan sering melihat Louise melakukan hal-hal yang *cute* ataupun tersipu-sipu ketika diajak bicara. Namun battle system yang ada terkesan sederhana dan diselingi dengan movie pendek yang lama-lama membosankan. Poin menarik lain dari game ini adalah OP clip nya yang dimeriahkan dengan lagu yang dibawakan oleh penyanyi yang juga mengisi lagu OP animenya, yaitu ICHIKO, dengan lagu berjudul 'Treasure'.

Kesimpulannya, bagi kamu-kamu yang menggemari serial *anime* maupun novel Zero no Tsukaima, game ini adalah *must-have*.

Butler

Kalau kita mendengar istilah '*butler*', mungkin yang terbayang adalah rumah, istana atau kastil yang besar dan mewah, di Inggris biasanya, dan seorang pria, agak tua mungkin, tegas dan penuh wibawa, dengan setelan jas lengkap, yang siap melayani tuan rumah beserta keluarganya, tak lupa juga memastikan agar para tamu yang datang merasa nyaman. Tapi tentu saja, seorang *butler* bukan sekedar 'pembantu rumah tangga'.

What's in a Name?

Kata '*butler*' sendiri berasal dari kata '*bottler*' dari bahasa Inggris kuno, dan *bouteillier* dari bahasa Perancis, yang berarti kurang lebih 'pembawa botol'. Dan pada awalnya, memang itulah tugas mereka. Lama-kelamaan, istilah ini mulai mengacu pada pelayan senior dalam sebuah rumah tangga besar (yang tentu saja memiliki tempat tinggal yang besar pula). Biasanya, (para) *butler* juga adalah pelayan paling senior dalam rumah tangga tadi. Perkecualian sering terjadi dalam rumah tangga keluarga bangsawan jaman dahulu, dimana yang disebut '*butler*' adalah pelayan yang bertanggung jawab atas ruang makan, dapur dan ruang penyimpanan anggur (*wine cellar*).

Kini, pekerjaan seorang *butler* lebih condong ke arah manajerial. Singkat kata, seorang *butler* bertanggung jawab terhadap atas apapun yang terjadi (dan tidak terjadi) dalam rumah tangga tempatnya bekerja; yang dapat meliputi:

• Merekrut, melatih dan mengawasi personel yang bekerja pada rumah tangga yang bersangkutan.

• Menghubungi dan mengawasi jasa layanan dari pihak-pihak di luar rumah tangga, misalnya jasa kontraktor untuk perbaikan atau renovasi bangunan.

• Mengatur anggaran keuangan rumah tangga.

• Menyambut dan melayani tamu, termasuk, tentu saja, mempersiapkan dan mendekorasi kamar tidur untuk tamu-tamu yang akan menginap

• Mengorganisir acara-acara seperti resepsi atau jamuan makan malam. Terkadang, seorang *butler* juga diharapkan bisa memasak.

• Mengkoordinir perjalanan keluarga, mulai dari mengemas barang-barang, serta mereservasi tiket dan penginapan.

• Dan tentu saja, tugas 'klasik' seorang *butler:* mempersiapkan dan menjadi pelayan di meja makan keluarga.

Tentu saja tergantung situasi dan kondisi, tugas seorang *butler* tidak berhenti di sini. Di beberapa rumah tangga, seorang *butler* akan merangkap sebagai asisten pribadi atau sekretaris kepala keluarga. Mengurusi korespondensi (surat-menyurat, telepon, dan email), serta mengatur jadwal akan menjadi bagian keseharian sang butler. Dalam rumah tangga yang lebih kecil, seorang butler bahkan bisa merangkap sebagai supir, koki, bodyguard, sampai penjaga kolam renang!

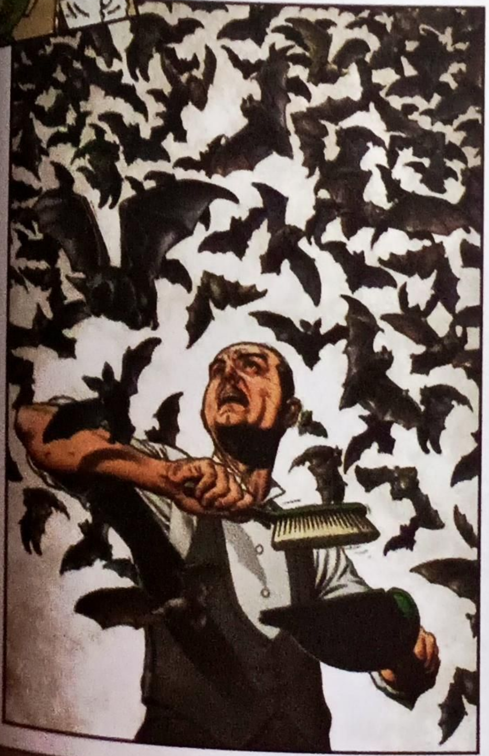
Invisible and Available Factual vs. Fictional Butlers

Siapa sih yang tak kenal Alfred Pennyworth, butler dari Bruce Wayne aka. Batman? Tokoh *butler* sering kali muncul dalam karya-karya fiksi seperti novel, drama, teater, serial televisi, dan sebagainya, terutama di Inggris. Biasanya mereka digambarkan sebagai karakter yang serius, tanpa ekspresi, cerdas,

Butler biasanya datang dari jajaran pelayan yang perlahan-lahan "naik pangkat" sampai posisi tersebut. Tapi akhir-akhir ini, banyak kebanyakan butler datang dari sekolah khusus butler, dan tergabung dalam organisasi seperti "The International Institute of Modern Butlers" atau "The Guild of Professional English Buttlers".

bermoral tinggi dan selalu menggunakan tata bahasa yang baku dan sopan. Walaupun seringkali muncul sekedar sebagai *comic relief*, tokoh *butler* sangat populer dalam drama-teater misteri atau detektif klasik (*Agatha Christie anyone?*), baik sebagai tokoh yang berperan dalam membantu sang detektif, atau sebagai pelaku ("*The butler did it!*" merupakan ungkapan yang sangat terkenal dalam lingkup seni teater Inggris.)

Contoh butler fiktif lainnya, misalnya: Cadbury (dari komik dan film Richie Rich), Niles (dari serial The Nanny), Lynn Belvedere (dari serial Mr. Belvedere. Ada yang masih ingat yang satu ini?), Nestor (dari serial komik The Adventures of Tintin), Hayate Asaki (dari *manga* Hayate no Gotoku), Sebastian (butler dari Lili, dari game Tekken 5), Edwin Jarvis (dari serial komik Avengers produksi Marvel), Jeeves (dari *search engine* Ask.com, yang sebelumnya dikenal sebagai Ask Jeeves), Duckworth (dari serial Ducktales) dan Walter C. Dornez (dari *anime* dan *manga* Hellsing).



Tapi ternyata, perilaku mayoritas *butler* fiktif sangat berbeda dari perilaku yang diharapkan dari seorang *butler* resmi. Seorang butler seharusnya senantiasa *invisible and available*, *friendly not familiar*, *discreet and unobtrusive*. Singkatnya, seorang butler harus selalu hadir tepat pada saat dibutuhkan, dan praktis tak terlihat pada saat-saat lainnya.

Yup, berbeda dari Alfred dan *butler-butler* fiktif lainnya, seorang *butler* profesional akan senantiasa menjadi bagian dari latar belakang dalam kehidupan sebuah rumah tangga. Terlepas dari efektifitas maupun efisiensinya, pelayanan seorang butler akan cenderung sangat impersonal. Bahkan, seorang *butler* biasanya dilatih untuk menghindari kontak mata dengan siapa pun yang dilayaninya kecuali disapa secara langsung.

Jadi, seorang *butler* praktis hanya akan terlihat ketika diperlukan, dan di lain waktu, kehadirannya tidak akan 'mengganggu' keluarga majikannya. Selain itu, pendekatan impersonal seorang *butler* akan memudahkan pihak majikan untuk memberikan perintah langsung tanpa perlu merasa canggung, atau ketika sedang dalam kondisi emosional. Hal yang sama berlaku untuk tamu-tamu di rumah tangga yang bersangkutan, atau dalam kasus-kasus di mana seorang butler bekerja untuk hotel atau penginapan.

Memang terkesan agak kurang manusiawi mungkin, tetapi kontak dan komunikasi antara majikan dan *butler*-nya adalah hubungan profesional yang didasari rasa hormat. Dan memang, mereka yang mempekerjakan seorang butler biasanya adalah orang-orang dengan status sosial dan pendidikan tinggi, yang, dipadu dengan tradisi dan kebiasaan Eropa, terutama Inggris, secara instinktif akan menghargai *hired-help* yang demikian formal dan profesional.

"You Called, Sir?"

Menjadi seorang *butler* tidaklah mudah. Kerja keras, dipadu dengan pendekatan impersonal yang tidak selalu menyenangkan, suasana yang represif terhadap kehidupan pribadi dan tuntutan untuk selalu tampil formal tidak bisa dibilang menyenangkan. Tetapi tidak dapat dipungkiri, menjadi *butler* adalah sebuah profesi yang menarik, dan juga terhormat.

(Joe)

GENRE
Drama, Romance, Slice of Life

OFFICIAL SITE
http://www.kiminozo.com/

REVIEWED BY: Angel Rutherford

KIMI GA NOZOMU EIEN

FORMAT: TV Series

14 episodes
Akane Maniax: 3 episodes
Ayumayu Gekijou: 4 episodes

AUDIENCE: M Mature

ANIMATION PRODUCTION
Studio Fantasia

Chiba TV / Saitama
2003-2004

Kualitas cerita yang terjaga, tema cerita yang berbeda dengan anime drama sejenisnya, serta kesan yang dirasakan setelah menontonnya, membuat anime ini layak masuk dalam pembahasan vintage edisi ini.

KIMI GA NOZOMU EIEN

~ THE ETERNITY YOU DESIRE ~

君が望む永遠

Original artwork of *Yoko Kikuchi*. **KIMI GA NOZOMU EIEN** © Studio Fantasia / Age Soft

Anime drama termasuk *genre* yang sering dibuat, ini disebabkan karena banyak sekali cerita dan konflik yang bisa digali dari *genre* ini. Selain itu, memang tidak bisa dipungkiri, banyak juga fans yang menyukai *anime* drama. Namun dari sekian banyak anime drama yang telah beredar, tidak banyak yang benar-benar bisa dibilang berkesan. *Anime* yang berkesan harus memiliki cerita yang membuat penonton tertarik untuk terus mengikutinya serta memiliki *ending* yang akan selalu dikenang. Tentu saja kualitas gambar dan suara yang indah turut memberikan dukungan. Contoh *anime* drama yang berkualitas (menurut saya ^^) adalah Candy-candy, Fruit basket, Fushigi Yuugi, Chobits, dan Kimi Ga Nozomu Eien. Dalam kesempatan ini, saya akan membahas judul yang terakhir, karena mungkin masih belum dikenal banyak orang.

Kimi Ga Nozomu Eien (*The Eternity You Desire*) atau dikenal juga dengan judul **Rumbling Hearts** adalah *anime* sepanjang 14 episode yang diproduksi oleh studio Fantasia dan ditayangkan secara serentak di Chiba TV, Kids Station, Mie TV, Sun TV, TV Kanagawa, dan TV Saitama dari tanggal 5 Oktober 2003 hingga 4 Januari 2004. Sedangkan sutradaranya adalah **Tetsuya Watanabe**. Aslinya, *anime* ini diangkat dari *game visual novel* bernuansa H yang dibuat oleh âge. Biasanya *anime* yang diangkat dari *game* jenis ini kualitas ceritanya bisa dibilang biasa-biasa saja, begitu juga dengan kualitas gambarnya. Namun Kimi Ga Nozomu Eien seolah-olah mendobrak mitos ini. Awalnya saat menonton *anime* ini, kesan yang saya dapat biasa-biasa saja dan bisa dianggap serupa dengan *anime* drama sejenisnya, namun terjadi sebuah peristiwa yang tidak terduga menjelang akhir episode 2. Sebuah kejutan yang memantapkan niat saya untuk mengetahui kelanjutan ceritanya sekaligus memberikan pembahasan lengkapnya untuk teman-teman semua. ^_^ Pasti kalian penasaran kan, kalau begitu ayo kita langsung masuk pada pembahasan selanjutnya……

YOZORA NI EGAKU YUME WA HITOTSU DAKE, ANATA NO HOSHI NI NARITAI ITSU KA.....

(Only a single dream can paint the evening sky, I want to be your stars someday...)

Kimi Ga Nozomu Eien menceritakan tentang persahabatan 4 orang murid SMU, yaitu **Takayuki Narumi**, **Haruka Suzumiya**, **Mitsuki Hayase**, dan **Shinji Taira**. Ternyata Haruka diam-diam menyukai Takayuki karena Takayuki pernah membantunya. Karena sebab itulah, setiap bertemu dengan Takayuki, Haruka selalu malu-malu dan berwajah merah. ^^ Hingga suatu saat, Haruka memberanikan diri untuk menyatakan perasaannya pada Takayuki dan memintanya agar mau menjadi kekasihnya. Sebenarnya saat itu Takayuki belum memiliki perasaan apa-apa terhadap Haruka, namun karena tidak mau menyakiti perasaannya, ia pun menerima pernyataan cinta Haruka dan sejak saat itu pun mereka resmi berpacaran. Hari demi hari pun berlalu, lambat laun Takayuki pun mulai menyukai Haruka. Ia pun berusaha untuk menjadi kekasih yang baik dan selalu menyayangi Haruka.

Pada suatu hari, mereka berjanji di suatu tempat untuk pergi berdua. Namun karena suatu alasan, Takayuki terlambat datang menemui Haruka. Ia pun secepat mungkin berusaha menemui Haruka di tempat yang telah disepakati. Di tengah jalan, Takayuki bertemu dengan Mitsuki yang merupakan teman dekat Haruka. Sejenak Takayuki lupa terhadap janjinya pada Haruka dan mereka pun lalu mengobrol. Dari obrolan itulah, Takayuki kemudian mengetahui bahwa hari itu adalah ulang tahun Mitsuki. Ia pun kemudian menyempatkan diri membeli cincin sebagai hadiah ulang tahun Mitsuki. Tentu saja ini membuat ia makin terlambat menemui Haruka, sedangkan Haruka masih setia menunggu di tempat tersebut. Takayuki yang kemudian tersadar dan buru-buru pergi untuk menemui Haruka. Ia pun akhirnya sampai, namun terjadi sebuah peristiwa yang sangat tidak terduga.

> **"Haruka menjadi korban dalam kecelakaan tersebut. Tentu saja ini membuat Takayuki menjadi sangat syok dan merasa bersalah. Seandainya ia datang lebih cepat, tentu Haruka akan selamat."**

Saat ia datang, di sana banyak polisi berdatangan dan kerumunan orang yang melihat. Takayuki yang merasakan ada yang tidak beres segera datang menghampiri. Ia terkejut begitu melihat banyak berserakan pecahan kaca dan darah yang berceceran. Lebih terkejut lagi ketika ia melihat adanya pita yang sering dipakai oleh Haruka di antara pecahan-pecahan kaca tersebut. Yup, tebakan kalian benar, Haruka menjadi korban dalam kecelakaan tersebut. Tentu saja ini membuat Takayuki menjadi sangat syok dan merasa bersalah. Seandainya ia datang lebih cepat, tentu Haruka akan selamat.

Syukurlah nyawa Haruka dapat diselamatkan, namun sejak saat itu, ia tidak pernah sadar dari tidur panjangnya. Ia jatuh dalam koma dan harus terus dirawat di rumah sakit. Takayuki masih terus merasa bahwa ini adalah kesalahannya dan hidupnya sejak saat itu menjadi tidak teratur. Mitsuki yang diam-diam ternyata menyukai Takayuki berusaha selalu memberikan dukungan pada Takayuki dan agar ia bisa bangkit kembali dari keterpurukannya. Berkat Mitsuki yang selalu memberi dukungan, Takayuki pun akhirnya semangat kembali dalam menjalani hidupnya. Tidak hanya itu, dalam hati Takayuki pun tumbuh perasaan cinta terhadap Mitsuki. Mereka pun lalu berpacaran.

Tiga tahun telah berlalu, semuanya telah lulus dari SMU dan menjalani kehidupannya masing-masing. Takayuki dan Mitsuki pun masih menjalani hubungan mereka. Namun rupanya ada seseorang yang tidak senang dengan hubungan mereka. Dia adalah Akane Suzumiya, adik Haruka. Akane merasa bahwa mereka telah mengkhianati kakaknya yang saat ini sedang koma. Takayuki telah meninggalkan kakaknya dan berpacaran dengan orang lain, dan Mitsuki telah merebut kekasih teman dekatnya sendiri. Padahal dulunya, hubungan Akane dengan Mitsuki bisa dibilang cukup dekat. Sejak mengetahui hubungan Takayuki dengan Mitsuki, ia jadi begitu membenci Mitsuki.

Hingga pada suatu saat, Haruka yang telah lama koma tersadar dari tidur panjangnya. Tentu saja ini merupakan kabar gembira bagi semua orang.

▲ FOREVER PROMISE: *Takayuki dan Haruka berjanji satu sama lain untuk saling menjaga dan menyayangi*

▲ SISTERLY LOVE: *Akane yang dulunya begitu dekat dan menyayangi Mitsuki seperti kakaknya sendiri, kini berubah jadi begitu membencinya*

Namun di satu sisi, ini juga membuat gundah perasaan Takayuki dan Mitsuki. Kenyataan lain juga membuat mereka terkejut. Dokter mengatakan bahwa bagi Haruka, waktu telah berhenti sejak kecelakaan yang menimpanya. Itu artinya ia tidak akan mengingat lagi peristiwa setelah kecelakaan tersebut dan masih menganggap dirinya sebagai murid SMU. Takayuki pun berada di antara dua pilihan, mana yang harus dipilihnya, merawat dan memilih cinta pertamanya kembali, Haruka, atau memilih wanita yang selama ini selalu ada di sampingnya, Mitsuki?Sebuah pilihan yang tidak mudah bagi Takayuki, karena ia tidak boleh mengecewakan kedua wanita yang sangat ia sayangi tersebut.

THECHARACTERS

TAKAYUKI NARUMI (鳴海孝之)

Takayuki merupakan tokoh cowok utama dalam kisah ini. Ia merupakan tipe cowok yang sangat perhatian dengan keadaan sekelilingnya dan tidak segan membantu orang yang sedang mengalami masalah. Takayuki bertemu dan berkenalan dengan Haruka lewat bantuan Mitsuki yang mempertemukan mereka berdua. Ketika Haruka terluka parah akibat kecelakaan yang menimpanya, ia merasa dirinyalah yang bertanggung jawab dan merasa sangat depresi. Selang beberapa tahun kemudian, setelah menyelesaikan studinya, ia bekerja di sebuah restoran bernama Family Restaurant. Di saat Haruka koma inilah, hubungannya dengan Mitsuki menjadi semakin dekat.

Seiyuu : Kishō Taniyama

HARUKA SUZUMIYA (涼宮遙)

Haruka merupakan tipe gadis yang sangat pemalu. Sebenarnya sejak ia ditolong oleh Takayuki saat berada di toko buku, ia menyukainya. Namun ia tidak berani bertemu dan berkenalan dengan Takayuki. Hobinya adalah mengumpulkan *pictorial book*. Kecelakaan yang menimpanya membuatnya jatuh dalam keadaan koma yang panjang. Namun justru inti cerita menjadi menarik saat ia tersadar dari tidur panjangnya. Ketika Haruka tersadar, ia didiagnosa oleh dokter terkena *anterograde amnesia*, yaitu amnesia yang membuatnya merasa bahwa kecelakaan yang menimpanya itu baru terjadi kemarin dan ia masih siswi SMU. Karena hal inilah keluarganya dan Takayuki menyembunyikan fakta yang sebenarnya, bahwa sebenarnya 3 tahun telah berlalu sejak kecelakaan yang menimpanya.

Seiyuu : Minami Kuribayashi

MITSUKI HAYASE (速瀬水月)

Mitsuki menjalin hubungan yang baik dengan Takayuki dan Haruka, namun sesungguhnya ia memendam perasaan suka pada Takayuki. Namun ia tidak mengatakannya karena menyayangi Haruka. Mitsuki tidak dapat lagi menyembunyikan perasaannya saat Takayuki mengalami depresi yang mendalam. Pada saat SMU, ia adalah perenang yang tangguh dan memiliki sifat yang tomboi, namun setelah ia menjalin hubungan dengan Takayuki, ia menjadi lebih dewasa dan meninggalkan dunia renang yang selama ini telah ditekuninya. Mitsuki juga merasa bertanggung jawab atas kecelakaan yang menimpa Haruka, karena dirinyalah yang menjadi penyebab Takayuki datang terlambat. Inilah yang membuatnya rela berkorban demi sahabatnya itu.

Seiyuu : Chiaki Takahashi

AKANE SUZUMIYA (涼宮茜)

Akane merupakan adik Haruka dan sangat menyayangi kakaknya. Tiap hari ia menjenguk kakaknya di rumah sakit. Sama seperti Mitsuki, ia juga merupakan perenang yang tangguh, meskipun belum dapat menyamai Mitsuki. Ia mulai membenci Mitsuki sejak mengetahui Mitsuki berhubungan dengan Takayuki. Sikapnya ini sama sekali tidak berusaha ia tutup-tutupi, yang membuat Mitsuki menjadi makin merasa bersalah. Seiring berjalannya cerita, Akane menjadi lebih dewasa dan lebih memahami makna kehidupan. Ia juga nantinya menjadi perenang yang tangguh di Jepang.

Seiyuu : Kaori Mizuhashi (nama lainnya adalah Tomomi Uehara)

SHINJI TAIRA (平慎二)

Shinji merupakan teman dekat Takayuki, Haruka, dan Mitsuki pada saat SMU. Setelah lulus, ia berpisah dengan ketiga temannya ini. Menjelang berakhirnya cerita, ia muncul kembali dan menjadi karakter yang penting dalam alur cerita. Diam-diam Shinji juga sebenarnya menyukai Mitsuki.

Seiyuu : Masaki Andou

AYU DAIKUUJI (大空寺あゆ) dan MAYU TAMANO (玉野まゆ)

Merupakan dua pelayan wanita yang bekerja di tempat yang sama dengan Takayuki. Bisa dibilang mereka hanya merupakan karakter tambahan yang dibuat untuk membawa suasana humor ke dalam cerita yang hampir seluruhnya bernuansa serius ini. Di sebagian episode, setelah ending song berakhir, selama lebih kurang 30 detik akan menampilkan mereka berdua dalam pertunjukan "Ayu-Mayu Theater" yang menggambarkan mereka dalam karakter chibi dan melakukan tindakan yang bakal mengocok perut kita. ^o^

Seiyuu Ayu : Kiyomi Asai

Seiyuu Mayu : Kyouko Yoshida

THEMUSIC

Musik dalam *anime* ini sangat mendukung jalannya cerita dan terasa pas untuk makin memperkuat nuansa romantis dan hubungan antara karakter-karakter utamanya. Benar-benar patut diacungi jempol dalam hal kualitas musik. Berikut ini opening dan ending song dari Kimi Ga Nozomu Eien :

Opening song :
Precious Memories by Minami Kuribayashi (ep. 3-14)
Ending song :
Rumbling Hearts by Minami Kuribayashi (ep. 2)
Hoshizora no Waltz by Minami Kuribayashi (ep. 3-13)
Kimi ga Nozomu Eien by MEGUMI (ep. 14)

Sebagai tambahan, lagu dari gamenya juga diikutsertakan dalam versi *anime*nya. Yup, lagu itu adalah Rumbling Hearts, yang sangat pas dimunculkan saat peristiwa kecelakaan yang menimpa Haruka. Seperti kalian lihat di atas, hampir semua lagu di atas dinyanyikan oleh Minami Kuribayashi yang merupakan seiyuu dari Haruka. Sebagai info, hingga saat ini Minami tetap eksis sebagai seiyuu dan penyanyi. Suaranya yang khas dan indah membuatnya dipercaya menyanyikan lagu-lagu untuk soundtrack anime.

ADDITIONAL INFORMATION

- ★ Gamenya yg mendasari Kimi Ga Nozomu Eiendibuat untuk 3 jenis *platform* sekaligus, yaitu PC (developernya adalah âge), Sega Dreamcast (developernya adalah Alchemist), dan Sony Playstation 2 (developernya adalah Princess Soft).
- ★ Saat ini sedang dibuat versi OVA dari Kimi Ga Nozomu Eien yang lebih menitikberatkan cerita pada kisah hidup Haruka.
- ★ Dari bulan September 2006 hingga Januari 2007 di *homepage* radio Kiminozo, ditayangkan *anime* komedi berjudul **Ayumayu Gekijou**. *Anime* ini hanya bisa dilihat di *homepage* tersebut. Seperti terlihat dari judulnya, tokoh utamanya adalah Ayu dan Mayu yang tampil dalam bentuk chibi serta karakter-karakter lainnya di setiap episodenya. Meskipun secara tehnis ini merupakan 'pertunjukan' dari Kimi Ga Nozomu Eien, nyatanya justru malah banyak karakter Muv-Luv yang muncul.
- ★ OVA lain dari Kimi Ga Nozomu Eien telah diluncurkan pada tanggal 25 November 2004, 25 Maret 2005, dan 26 Agustus 2005 dengan judul **Akane Maniax**. Sesuai tanggal peluncurannya, OVA ini hanya terdiri dari 3 episode dan masing-masing berdurasi sekitar 25 menit. Aslinya Akane Maniax diangkat dari adventure game buatan âge. Akane Maniax merupakan prequel dari Muv-Luv dan *side story* dari Kimi Ga Nozomu Eien. Berbeda dengan Kimi Ga Nozomu Eien, cerita Akane Maniax 100% merupakan komedi dan parodi dari serial-serial robot terkenal, seperti Tekkaman dan Mazinger Z. Disini akan banyak karakter dari Muv-Luv yang muncul.
- ★ Seperti terlihat dari judulnya, tokoh sentral dalam Akane Maniax adalah Akane Suzumiya. Seting cerita terjadi beberapa minggu setelah berakhirnya Kimi Ga Nozomu Eien. Akane Maniax menceritakan tentang seorang murid pindahan baru bernama Jouji Gouda yang ditransfer ke Hakuryo High School. Saat pertama kali bertemu dengan Akane Suzumiya di sekolah itu, Jouji langsung jatuh cinta padanya. Jouji pun berusaha keras untuk menarik perhatian Akane dan melakukan segala hal untuk dapat mengungkapkan perasaannya pada Akane.
- ★ Karena keberhasilannya membawakan *theme song* dalam *game* dan *anime* Kimi Ga Nozomu Eien, Minami Kuribayashi dipercaya kembali untuk membawakan *theme song* Muv-Luv dan Akane Maniax.

Secara keseluruhan, Kimi Ga Nozomu Eien sangat menarik untuk diikuti. Meskipun sesungguhnya konflik yang ada terlihat dangkal, namun dapat digali menjadi begitu dalam dan kompleks sehingga kita makin tertarik untuk mengikuti setiap episodenya. Yang sangat disayangkan adalah adanya *fan service* yang membuat keindahan drama ini menjadi sedikit rusak. Padahal seandainya tidak ada *fan service*, Kimi Ga Nozomu Eien dapat menjadi sebuah *anime* drama yang benar-benar menarik dan berkesan. Mungkin hal ini tidak bisa dihindari karena dasar dari anime ini adalah game visual novel bernuansa H.

Lalu apa hikmah yang bisa kita ambil dari cerita ini? Melalui cerita ini, kita disadarkan bahwa cinta itu akan terus tumbuh dan terbina baik jika komunikasi antara kedua belah pihak tetap terjalin dengan baik. Komunikasi yang baik dan perhatian yang terus-menerus membuat perasaan masing-masing pihak tidak akan berubah. Sebaliknya jika tidak ada komunikasi antara kedua pihak, sangatlah mungkin salah satu pihak akan kehilangan perasaan cintanya dan mencari orang lain yang mampu memberikan perhatian yang dia inginkan. Cinta itu tidaklah abadi, karena itu pelihara dan binalah dengan baik cinta yang sekarang ini telah kalian miliki, baik pada keluarga, teman, pasangan, dan orang-orang di sekitar kalian. ^_^

ADVANCE COMMUNITY

Terhitung sejak 1 Mei kemarin, anggota forum **AdvanceMagz** (http://www.advancemagz.com/forum/) sudah mencapai **500** orang! Yup, 500 member "beneran", minus spam-bots! Jadi, terima kasih banyak untuk semua yang sudah ikut meramaikan forum AdvanceMagz, semoga makin rame jadinya! ^^
So, keep 'em coming, guys!

CAST YOUR VOTES

Judul anime baru sebaiknya tampil di Advance lewat rubrik:

ADVANCE WARM-UP!

WarmUp! **27.99 %**

ADVANCE SNEAK PEEK

Sneak Peek **46.74 %**

-abstain- **25.27 %**

(polling dilakukan di website utama periode februari - April)

Sampai saat ini topik mengenai Sneak peek dan Warm up masih aktif dan polling masih berjalan.

Bagi yang ingin ikut berpartisipasi dan memberikan pendapatnya dapat masuk ke topik **"Sneak Peek v.s. Warm Up"** di bagian Features pada forum Advance di **www.advancemagz.com/forum**

ADVANCE SHOUT BOX

*kemukakan pendapatmu tentang apapun yang berhubungan dengan majalah **ADVANCE**, Unek-unek, saran, kritikan, request, bahkan sekedar pesan buat kru-kru yang ada...hehehe. SMS kami ke **08156178912** atau melalui email ke **shoutbox@Advancemagz.com**. Setiap pesan yang menarik akan kami muat di rubrik ini.*

Moshi moshi.
Atashi no namae wa dinchan desu...Aqu pembaca baru kamu lho..telat bgt yah T_T Boleh kenalan ga dengan kalian? Abis kalo baca shout box aqu ga ngerti ini siapa2 aja...Meskipun gambar ekspresi animasinya sugoi desu..Hontou ni kawai desu...

Trus boleh nanya something ga..Atashi nee penggemar berat anime fruit basket..Dakara aqu prnh dgr dr tmn ktny kl di Jepang anime ntu ga hy sampe 26 eps aja...Bener ga?

Hmm dah dulu deh..Ga ada ide mo nanya apa lagi....^_^
Saigo wa...Sukses yah bwt kalian...Biarpun aqu newcomer demo nee atashi wa daisuki desu...Dakara ganbatte kudasai yo nee...Thx kl email qu dimuat (aqu ga mupeng bgt dpt gantungan kuncinya koq,cuma ngarep dimuat aja hehehe),,Ja matta nee...
Regards
nekozuki_dinchan

KOR ADA YANG MAU KENALAN SAMA KITA...

OYA... MANA-MANA?

YAKIN MAU KOR YANG MAU NGENALIN KITA? NTAR TERLALU LAMA....

ERR... IYA JUGA... KORGA KAN NARSIS

JAHAT! GUE KAN GA SENARSIS ITU! EMANG SAPA YANG BILANG GUE NARSIS

(ANGKAT TANGAN)

TEGA!!!

SAATNYA SHOUT BOX DIBUKA...

PERTANYAANNYA BELUM DIJAWAB SHIV...

AH IYA...

KALAU MAU KENALAN SAMA KRU-KRU ADVANCE, BERGABUNG SAJA KE FORUM ADVANCE DI WWW.ADVANCEMAGZ.COM/FORUM DI SANA KITA BISA NGOBROL PANJANG LEBAR DAN BISA MENGENAL SATU DENGAN YANG LAIN. UNTUK FRUIT BASKET ANIMENYA MEMANG HANYA 26 EPISODE SAJA, KALAU DIADAPTASI KE MANGA BERARTI SAMPAI DI VOLUME 6. VERSI MANGANYA TAMAT DI BUKU 23. JADI MASIH SANGAT JAUH. MUDAH-MUDAHAN SAJA ANIMENYA DIRILIS 2ND SEASONNYA.

SUDAH? OK PERTANYAAN SELANJUTNYA..!

GO GO START UP!!!

Moshi2 advance, mau tanya jadwal terbit advancemagz berapa kali sebulan?
apakah di seluruh Jabotabek jadwalnya sama?
Pertanyaan penutup, bishoujou dan shoujou yang sering dikatakan Panda-san itu sebenarnya apa?

Aegis Strike

ADVANCE TERBIT SETIAP BULAN SEKALI DAN DI SELURUH JABOTABEK DIRILIS DENGAN JADWAL YANG SAMA.

PAN, MUNGKIN KAMU BISA NGEJELASIN LEBIH JELAS LAGI SOAL BISHOUJO DAN SHOUJOU?

HMM.. KALO YANG AKU TAHU SIH, BISHŌJO (美少女, DIEJA JUGA BISHOUJO) SEBENARNYA ISTILAH YANG DIGUNAKAN UNTUK GADIS MUDA JEPANG YANG CANTIK,MOE DAN SEBAGAINYA, BIASANYA SIH MEREKA BERADA PADA USIA SEKOLAH (SMP ATO SMA), ISTILAH INI CUKUP POPULER DIKALANGAN PENGEMAR ANIME DAN MANGA. KALO BISHOUJO SENDIRI BISA DIARTIKAN GADIS MUDA SAJA.

KALO GITU G TERMASUK BISHOUJO DONK

ERR... GIMANA YA? ERR...

IYA KAN?

IYA IYA!

Hi, gw vic, sorry gw baru beli advance (for the firsttime) vol. 10, but, baru kali ini gw bisa nemuin magz yg ngebahas japanimation & manga yg selengkap ini (sejauh apa yang gw baca selama ini). By the way, udah ngebahas aria the animation and aria the natural? utk album aria the natural vocal song collection harganya brp dan dmn gw bisa dapetin? Utk resolusi poster minimal brp? (kalo bisa bonus posternya) Gw udah coba nge-print image aria the animation, dan gagal. Plus,advance punya situs resmi ga? Arigatou

Mohamed Fickry

SELAMAT BERGABUNG DAN SEMOGA MAJALAH KAMI BISA MEMBERIKAN APA YANG KAMU INGINKAN.

IYA KENALKAN GUE KORGA... DIKENAL JUGA KORGANOS... KRU PALING GANTENG DI ANTARA SEMUANYA... G PEGANG LAYO---

PLAK!!!

YA ITU TADI KORGANOS, MUNGKIN PANDA BISA MEMBERIKAN PENJELASAN UNTUK PERTANYAAN INI?

ER... EHM.. ARIA THE ANIMATION SUDAH PERNAH KAMI BAHAS PADA ADVANCE EDISI 4. SEDANGKAN UNTUK ARIA THE NATURAL MASIH KAMI CARI BAHANNYA JADI KAMI TAMPUNG DULU. UNTUK ALBUM ARIA THE NATURAL VOCAL SONG COLLECTIONS BISA DICARI DI TOKO TOKO ANIME YANG ADA DI KOTAMU. KALAU UNTUK POSTER SEBAIKNYA PAKE RESOLUSI 300DPI, MUDAH-MUDAHAN BISA MEMBANTU.

UGH... OYA SELAIN LAYOUT GUE JUGA TERKENAL YANG PALING NAR---

PLAK!!! PLAK!!!

YA.... PERTANYAAN SELANJUTNYA...!

halo para penghuni Advance yang wa demeni. wa mo nanya nih soal Naruto Shippuudennya bisa dibahas lebih dalam lagi gak? sekalian juga Bahas Deathnote donk, wa juga mo nanya sama mas Tatsu kapan tu komik maqita seri keduanya terbit?

wa dah lama banget nungguin tu komik. jangan-jangan idenya lagi garing hehehehe.... thx buat kalian semua soal anime and Manga!!!

Gambate kudasai!

By Luke

SHIPPUDEN DAN DEATH NOTE YA? DITAMPUNG DULU YA SUPAYA BISA DIBAHAS SELENGKAP-LENGKAPNYA!

KOMIK MAQITA SERI KE DUA YA SEDANG KAMI PERSIAPKAN JADI TUNGGU SAJA PASTI DIJAMIN LEBIH RAME DARIPADA YANG PERTAMA!

YAKIN SHIV? OM TATSU KAYAKNYA SIBUK BANGET YA?

TENANG! SELAMA ADA DI BAWAH PENGAWASANKU PASTI KERJANYA BAGUS

. . . (GA BERANI BAYANGIN DEH)

Alo Advance Crew yang gokil! wakakaka! g sora! nanya nih! kenapa Shout Box cm 2 hal sih? kan lebih asik kalo dibuat 3 kaya dulu. ya udah gitu aja.. J@W@B ya! kalo nggak shiva aku culik...

CULIK AJA GAPAPA KOK...

KORGA?!!!

ARGH!!!

SEBENARNYA BANYAK SEKALI SMS DAN E-MAIL YANG MASUK KE KAMI. MASALAHNYA HAMPIR SEBAGIAN BESAR SMS DAN E-MAIL YANG MASUK BERUPA REQUEST. SMS DAN EMAIL YANG BISA KAMI GUNAKAN UNTUK SHOUT BOX SANGAT MINIM. KARENA ITU KAMI HARUS MEMILIH BEBERAPA SAJA AGAR SHOUT BOX YANG ADA MASIH ASIK DIBACA.

GUYS... AKU BELUM KEBAGIAN JAWAB SHOUT BOX...

WADUH!!! MAAF JOE... SHOUT BOX SUDAH HAMPIR HABIS... MAAF MAAF!

GIMANA KALO JOE YANG NUTUP SHOUT BOX KALI INI?

AH.. DENGAN INI ..SHOUT BOX DI..

SHOUT BOX DITUTUP!!! SAMPAI JUMPAI !!!

....

Persewaan & Penjualan

Jl. Pasar No. 42 Bogor 16141
mobile: 0818 10 16 32
email: sales@tokokomik.com

tokokomik.com

RECRUITMENT IN ADVANCE?!

Kalau kamu direkrut untuk bekerja di sebuah perusahaan, bagaimana caranya menentukan kamu akan bekerja di bagian mana? Lewat wawancara mungkin adalah metode yang cukup umum. Bisa juga lewat tes bakat atau tes psikologi, untuk melihat bakat kamu ada di bidang apa, dan cocoknya masuk ke divisi apa. Atau, yang paling sederhana, ya tergantung kamu melamar posisi apa. Lalu, bagaimana dengan redaksi Advance?

Kalau kalian ingin bekerja di redaksi Advance, tentu saja ada formalitas seperti surat lamaran beserta CV, wawancara, dll. Tapi tentu saja staff Advance agak lebih... ise... errr... "kreatif" daripada itu. Dari pengalaman bertahun-tahun, kami di Advance telah mengembangkan metode yang unik untuk menentukan apakah rekrutan baru akan menjadi penulis, dimasukkan ke divisi artistik, atau menjadi anggota tim marketing. Dan metode rekrutmen kami yang super-unik ini adalah.... eng-ing-eng.... makan! ... tenang... kalian ga salah baca kok. MAKAN (sengaja dicetak huruf besar) M-A-K-A-N (kalau-kalau kalian butuh mengejanya^^)

Yup, untuk menentukan "bakat" rekrutan baru, yang bersangkutan akan kami ajak makan. Serius. Posisi di redaksi sangat ditentukan oleh cara makan yang bersangkutan (yaaa, katakanlah mirip dengan anime/manga Eyeshield 21, di mana posisi pemain ditentukan dari cara duduk ketika wawancara). Kurang lebih, sistem penilaian kami adalah seperti ini:

Untuk divisi artikel (editor, penulis maupun kontributor): makannya harus cepat! Lihat saja Panda D, penulis sekaligus editor-in-chief di Advance. Ketika terakhir sebagian besar kru Advance makan di sebuah warung pecel, eyang Panda berhasil menyelesaikan ronde tiga ketika kru lain masih sibuk dengan piring pertama masing-masing. (Btw, Joe, selaku editor, biasanya ada di posisi 2).

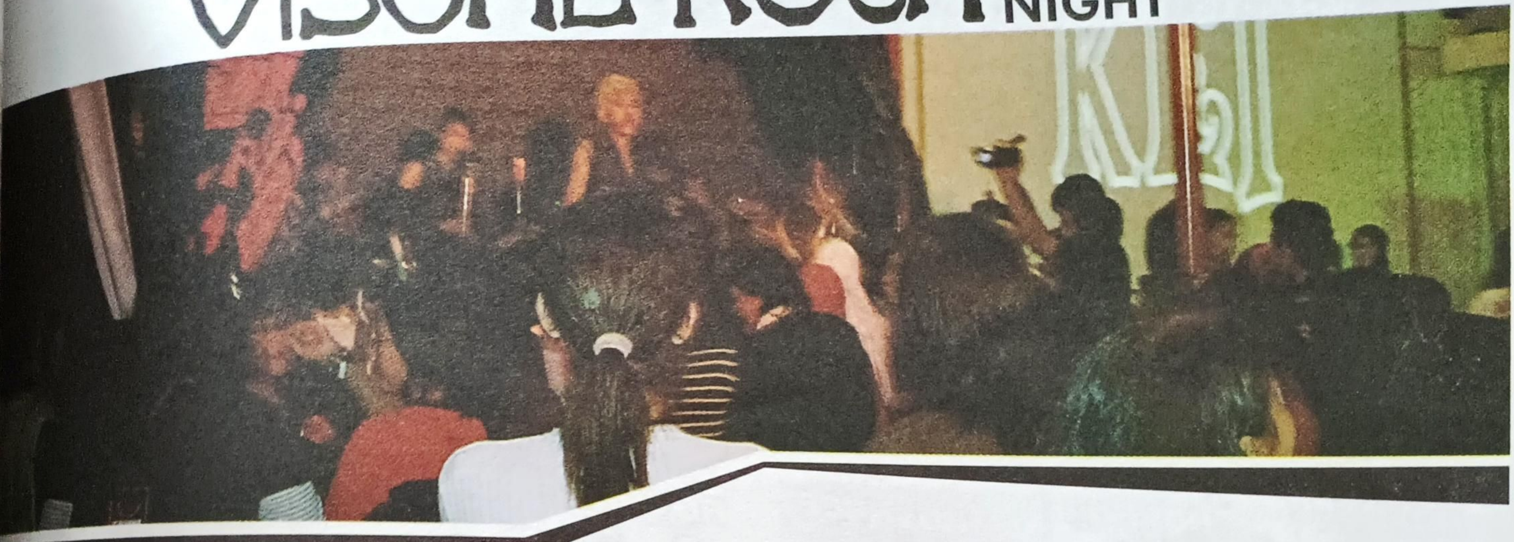
Untuk divisi artistik (layouter, ilustrator): makannya harus lambat. Ingat, "lambat", bukan sekedar "lebih lambat daripada anggota divisi artikel". KorganoS dan Gurekuri selaku layouter yang baik, memang selalu makan dengan hati-hati dan sangat lambat. Mungkin hal ini juga menjelaskan mengapa bentuk badan penulis-penulis tetap di Advance cenderung (   ), sedangkan layouternya | |.

Untuk divisi marketing terkadang makan, terkadang tidak, tergantung mood (anggota divisi lain biasanya pasti makan... sori, bukan "biasanya" tapi memang pasti makan! Kalau dilihat dari kecepatan, boleh dibilang di antara kecepatan anggota divisi artistik dan artikel.

Jadi, jika suatu hari ada pembaca yang ingin bergabung dengan redaksi Advance, jangan heran jika surat lamaran dan CV Anda kami kesampingkan, kemudian kami ajak makan di kantin terdekat... ^^

Artwork by *Megumi Ishihara*.
Sakura (FATE/STAY NIGHT)
© Type-Moon / GENEON / Studio DEEN

JAPANESE VISUAL ROCK NIGHT

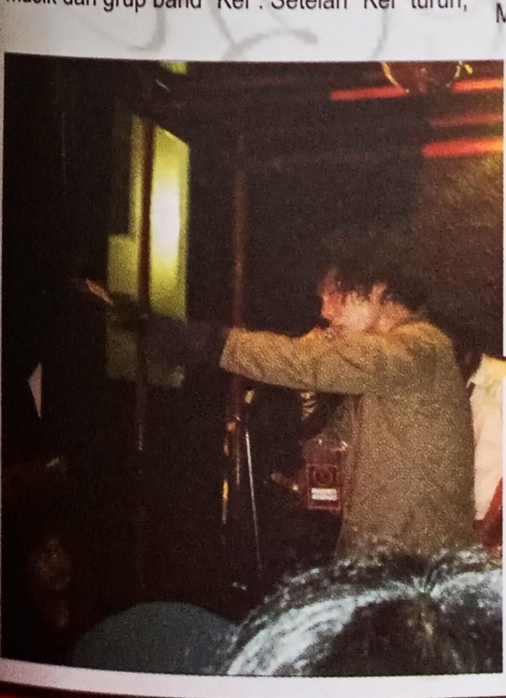


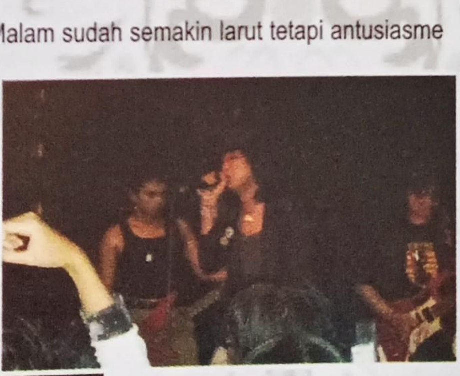
Apa sih visual kei? Buat kita yang dicap "otaku" sama orang-orang mungkin ga terlalu ngerti ato bahkan terbengong-bengong mendengarnya. Beberapa waktu yang lalu, kru Advance mendapatkan kesempatan untuk melihat dunia dari komunitas yang masih memiliki akar yang sama –dalam hal ini budaya modern Jepang- tetapi sangat berbeda dari dunia anime-manga, yaitu **Visual Kei**.

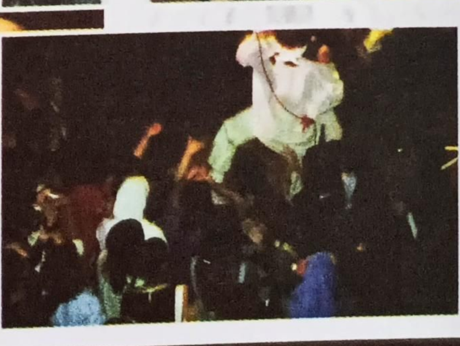
Pada tanggal 21 April 2007 kemarin Oriental club bekerja sama dengan Sky FM mengadakan sebuah acara dengan tema Visual Kei bernama Japan Visual Rock. Japan Visual Rock dimulai pada jam 17.30, walaupun sebenarnya seharusnya acara ini dimulai jam 17.00. Tetapi antusiasme pengunjung cukup tinggi. Mereka dengan setia menunggu di depan panggung walaupun acara belum dimulai. Pembukaan acara ini dimulai dengan musik dari grup band "Kei". Setelah "Kei" turun, MC-nya memperkenalkan sejarah Visual Kei kepada para pengunjung. Walaupun mungkin sebagian besar pengunjung yang datang sudah tahu, tetapi tetap saja antusiasme mereka tinggi (dan tentunya diiringi teriakan antusias mereka yang menurut kami cukup mencengangkan).

Band kedua adalah "Kisaban" yang tampil dengan penampilan yang sangat energik. Diikuti oleh band "Akira Shock" yang juga tampil dengan sangat baik. Band yang tampil setelah Akira Shock adalah Aurum yang membawakan lagu-lagu dari Dir en Grey. Diikuti dengan band selanjutnya yang menamakan dirinya Samidare. Samidare membawakan lagu-lagu dari Jeanne d'arc dan ditutup dengan lagu "Maria" yang merupakan permintaan dari para pengunjung.

Malam sudah semakin larut tetapi antusiasme pengunjung semakin memuncak. Band yang tampili kali ini adalah "Disorder" yang membawakan lagu-lagu dari Gazette. Pengunjung semakin antusias dan mulai ber-head-banging mengikuti irama musik yang keras tersebut. Stamina yang luar biasa…! Walaupun pengunjung meminta "Disorder" untuk membawakan lagu lagi, panitia terpaksa menghentikannya karena masih ada dua band lagi yang akan tampil. Band yang tampil setelah ini adalah "Ein Merry". Penampilan mereka yang bisa dikatakan "Feel soooo Good" membuat para pengunjung trance sampai hampir melantai.







Acara hari itu ditutup dengan penampilan dari "Shuriken" yang malam itu menyanyikan tujuh lagu… YA, TUJUH LAGU! Penampilan mereka bisa dikatakan merupakan pertunjukan terbaik malam itu dilihat dari antusiame para pengunjung dan seandainya panitia tidak menutup acara ini bisa jadi mereka akan terus berada di sana sampai pagi.

Bagi kru Advance yang hadir, acara Japan Visual Rock ini cukup… mencengangkan… ^^ Dan bagi kalian penggemar visual kei, atau setidaknya J-Rock dan sejenisnya, jangan lupa nantikan juga acara-acara bertemakan visual kei berikutnya…

BACK ISSUES and SUBSCRIBE

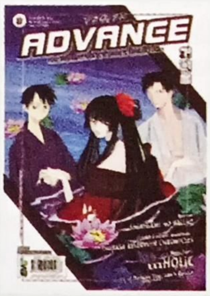
Ketinggalan edisi sebelumnya? berlangganan aja...

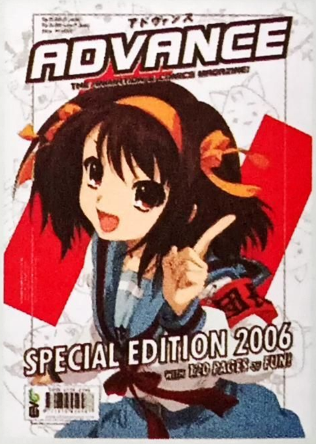
DISCOUNT 20%

Untuk informasi berlangganan dan pemesanan Back Issue hubungi Sofyan - 081573079569

EDISI 2006

Isi, dan kirimkan formulir ini :





Form Berlangganan

Saya bermaksud untuk berlangganan majalah Advance selama :

☐ 6 edisi - 119.500 (P.Jawa) Rp 135.000 (luar P.Jawa)

☐ 12 edisi - 238.500 (P.Jawa) Rp 270.000 (luar P.Jawa)

Beri tanda v pada kotak yang sesuai dengan pilihan anda

DATA DIRI

Nama :..
....(L/P)

Alamat :..
....
....

Kota :..

Kode pos :..

Telp / Fax :..
....

HP :..

Email :..

** belum termasuk ongkos kirim kecuali tujuan daerah Jabodetabek*

**Formulir ini BISA DIFOTOKOPI*

EDISI 2007

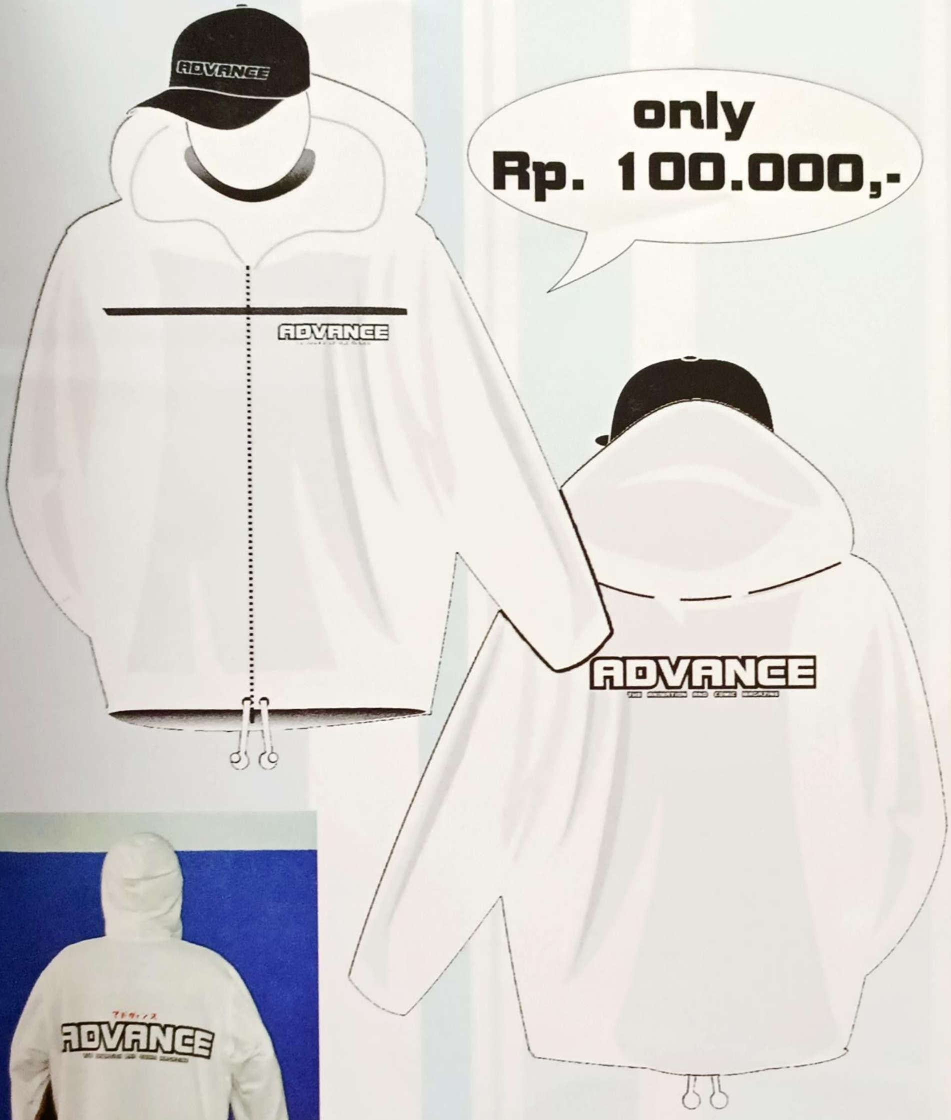
09 / 2007

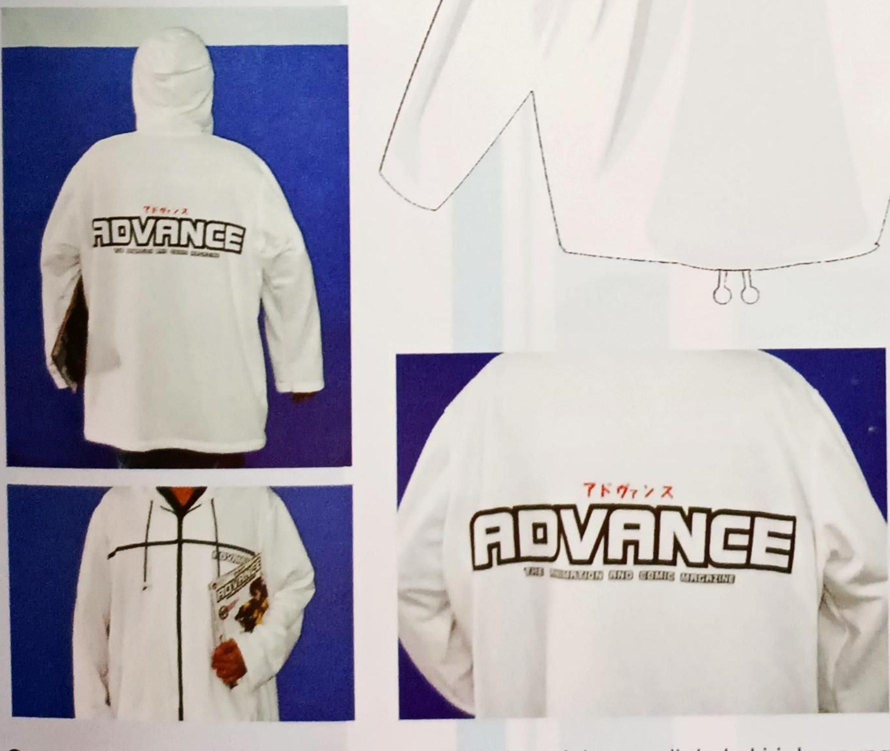
10 / 2007

11 / 2007

ADVANCE SWEATER

AVAILABLE NOW!!!





Sweater Advance dengan warna dasar putih; logo Advance di dada kiri dan punggung.
Untuk pemesanan hubungi **Sofyan (081573079569)**

hubungi 08562193080

- VCD Anime
- Collectibles
- Trading Figure
- S.I.C
- Gasaphon
- etc

Jl. Mohammad Yunus III no. 1
BANDUNG
Telp. 022 - 91202669

ADVANCE
アドヴァンス
THE ANIMATION & COMICS MAGAZINE!

KIMI GA NOZOMU EIEN © Studio Fantasia / AGE-Soft

Kimi ga Nozomu Eien & Akane Maniax

PAGE 66

SOME FEATURES ▼

PARENTAL GUIDE
Fitur ini memberikan saran pada para orang tua untuk menjaga tontonan / bacaan anak - anaknya.

CLOSER LOOK
Fitur yang menjelaskan realita yang berada di balik suatu animasi atau komik.

TECHNO STUFF
Segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi seputar animasi dan komik dijelaskan dalam fitur ini.

PUMPKIN SCISSORS

Perang sudah berakhir dan kedamaian dapat dirasakan... tetapi bagi anggota Section III Pumpkin Scissors..."perang" baru dimulai...

INUKAMI!

Cerita mengenai seorang pembasmi roh jahat dan inukami-nya. Boys and girls, let the fanservice begin!

TRANSFORMERS

Pertarungan antar robot akan terus berlangsung dan tidak akan berakhir dalam waktu dekat... ikuti dalam Transformers part II

BOUKENGER

Petualangan Boukenger untuk melindungi Precious masih berlanjut ... Dan kali ini petualangan terbesar mereka diangkat ke layar lebar.